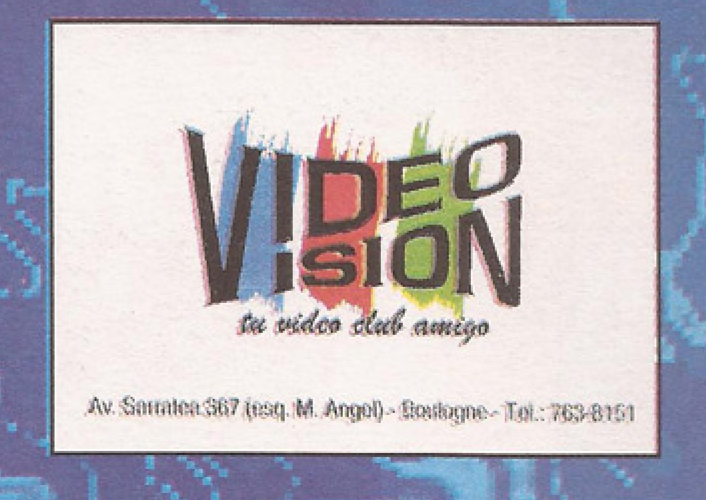
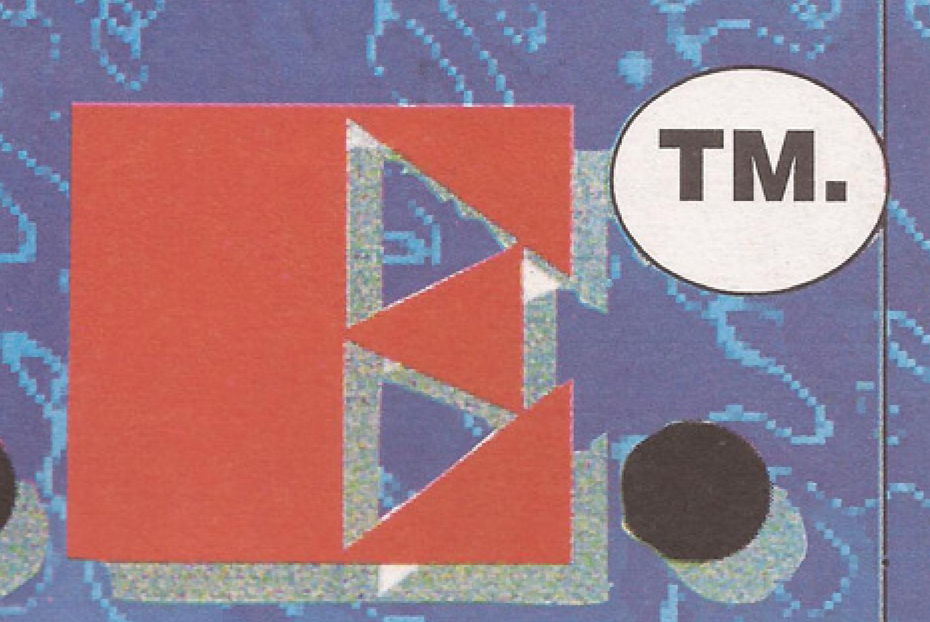


NINTENDO 64 • PC • SATURN • PLAYSTATION • DREAMCAST • LOS MEJORES TRUCOS
ACTION GAMES
¡¡GANASTE UNO DE LOS 20.000 PREMIOS INSTANTANEOS!!
EDITORIAL QUARK
Rep. Argentina • AÑO 8
Edición 91 - $ 4,70
ISSN 0328-5081
SEGA RALLY 2
Rayman 2
The Great Escape
Thrasher
Skate and Destroy
HALF-LIFE
OPPOSING FORCE
WipeOut 2097
Twisted Metal 4
ESTRATEGIA COMPLETA
STAR WARS
EPISODE I
RACER
PRIMERA PARTE
INCLUYE RASPADITA CON 20.000 PREMIOS INSTANTÁNEOS







SYSTEMS OF ENTERTEINMENTS



te presentamos la nueva consola Playstation 2 que aparecera en el mercado americano y europeo, aproximadamente en los meses de julio y agosto del 2000.

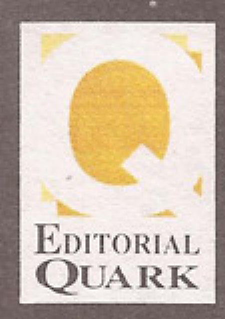
Consultas telefónicas
NUEVO TEL: 4 954-8522

Horario: lunes a viernes de 10:00 a 19:30 hs., sábados de 10:00 a 14:00 hs.

Juan Domingo Perón 2338, 1º "A" - C.P. 1040

ACTION GAMES

AÑO 8 - Nº 91 -
ENERO 2000



Herrera 761/63
(1295) - Buenos Aires - Argentina
Tel./Fax: 4 951-5531 / 4 301-8804

Director
Horacio D. Vallejo

Producción
Pablo M. Dodero

Publicidad
Alejandro Vallejo Producciones
Te.: 15 4 029-8665

Página Web: www.editorialquark.com.ar

Web Master
"Contacto Pub Café", Bacacay 1715
(1407) Flores, Te.: 4632-7957

Distribución
Capital
Carlos Cancellaro e Hijos S. H.
Gutemberg 3258 - Capital - 301-4942

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Vélez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
A La Vista S. A.
Joaquín Suarez 3093 - Mtevideo. - R.O.U.

Diagramación:
José F. Caballero - Prod. Publicitarias
Te.: 15 4 143-2967

Fotocromía
Mac Time
Av. Scalabrini Ortiz 444 - Capital

Impresión
IMPRENTA ROSGAL
Montevideo - R. O. Uruguay

El personal de Editorial Quark se comunica con MOVICOM

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.

SUMARIO

TRUCOS

A la Querida Banda, ¡Feliz 2000!

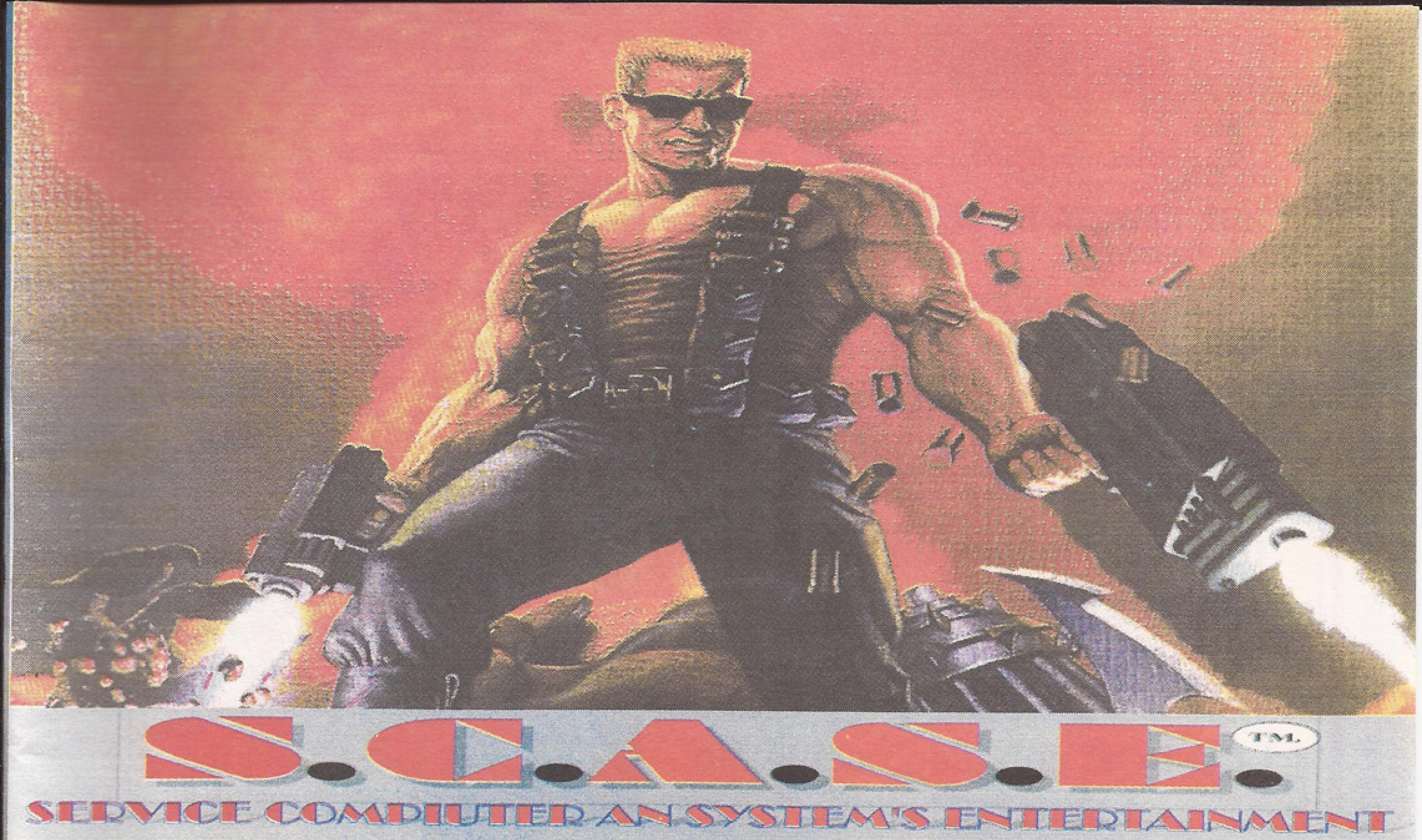
Querido integrante de la Banda: comenzamos el milenio con la mejor onda y ni te imaginás las cosas que te tenemos preparadas. Por ejemplo, te vamos a invitar a que participes de concursos que realizaremos en nuestro auditorio y te vamos a dar la oportunidad de que intercambies trucos e ideas con otros gamemaníacos.

Sabemos que vos seguís eligiendo la mejor propuesta, porque no comés vidrio; por eso nuestros anunciantes son siempre de primera, pues confían en nosotros. Sería fácil "bastardear la publicidad como hacen otros", pero eso te perjudicaría a vos. Sería fácil mantener la revista con papel más liviano como antes, pero eso a vos no te gustaba. Sería fácil prometerte miles de premios y no entregarte ni la mitad, pero eso haría que nos creas chantas. Pero nosostros cumplimos con lo que prometemos y hacemos lo que vos querés, siempre que sea con buena onda y sirva para todos los gamemaníacos; los que no son de la Banda, sufren.

Por todo esto, ahora más que nunca, queremos agradecerte que sigas confiando en Action Games y prometerte que seguiremos entregándote los mejores juegos, trucos más que interesantes y todo el material al que estás acostumbrado.

Gracias por formar parte de la Banda y que tengas las mejores vacaciones.

La Banda



EL 2000 LO RECIBIMOS CON UN SORTEO EXTRAORDINARIO

1) **PLAYSTATION MODELO 9001**
CON 10 JUEGOS Y MEMORY CARD, MAS UNA GORRA PLAYSTATION

2) **2 JOYSTICKS ANALOGICOS Y 10 JUEGOS PLAYSTATION (LOS MEJORES DEL '99) Y UNA GORRA PLAYSTATION**

3) **GORRITA Y BUZO PLAYSTATION**

NOMBRE Y APELLIDO:..
EDAD:..
TEL.:..
DIRECCION:..
LOCALIDAD:..
CODIGO POSTAL:..
Nº DE DOCUMENTO:..
¿QUE CONSOLA TENES?..

Enviá todos tus datos a Pte. J. D. Perón 2338 C.P. 1040 - Capital hasta el 19/2/2000, el sorteo se realizará el 20 de febrero 14.30 hs. en nuestras instalaciones. Los ganadores serán informados telefónicamente y serán publicados en Action Games de Marzo.

UNA REVISTA DE JUEGOS PARA PC

1 CD-ROM CON JUEGO COMPLETO DE REGALO

LIBRO EXPLICATIVO DEL JUEGO COMPLETO

TODO POR SOLO $4,90

Todos los meses en tu kiosco
la revista de juegos de PC.
Todos los meses con
2 regalos:
1 CD-ROM con juego completo
+ 1 libro explicativo.



ATENCION GAMEMANIACO:

SI LEES *ACTION GAMES* TODOS LOS MESES, AHORA NO TE PODES PERDER *ACTION PLAY*, LA NUEVA PUBLICACION DE EDITORIAL QUARK, DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A JUEGOS DE *PLAYSTATION*. LOS MEJORES JUEGOS, LAS MEJORES ESTRATEGIAS Y LOS TRUCOS.

TODOS LOS MESES EN TU KIOSCO A SOLO $1,90.-



Nintendo 64

STAR WARS: EPISODE I RACER

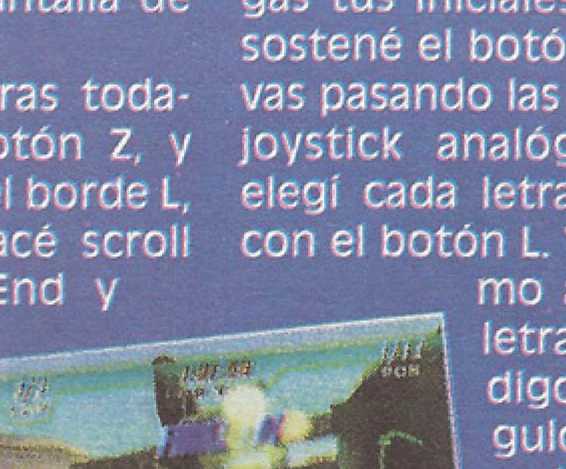
Trucos Copados - Para hacer el truco tenés que ir a un archivo vacío del juego y presionar el botón A. Esto te llevará a la pantalla donde normalmente pondrías tus iniciales. Cuando estés en esta pantalla mantené presionado el botón Z, mientras lo tenés presionado usá el botón L del borde ("shoulder button") y escribí RRTANGENT. Ahora con el scroll andá hasta las opciones End (final) mientras todavía tenés presionado el botón Z, y presioná el botón L una vez más. Por ahora no pasará nada. Ahora, mientras todavía tenés presionado Z, presioná el botón B para salir de la pantalla y luego presioná "A" para volver a la pantalla de las iniciales.



Entonces, mientras todavía sostenés el botón Z, y usando el botón del borde L, escribí ABACUS. Hacé scroll hasta la opción End y mientras mantenés presionado Z, presioná L. Debería decir "OK".

Ahora comenzá cualquier juego que tengás salvado y empezá una carrera. Mientras estás en la carrera, hacé pausa. Mientras estás en el Pause Menu presioná ←, ↓, →, ↑. Debe aparecer la opción "Game Cheats". Desde esta pantalla vas a poder conseguir manejar la invencibilidad, velocidad de la inteligencia artificial, inteligencia, Mirror Mode y editar las estadísticas de los vehículos.

Códigos de los Podracer - Hay una manera especial para ingresar estos códigos. Primero tenés que elegir un modo en el Title Screen/Main Menu. Luego, en la pantalla de seleccionar jugador, elegí un archivo vacío. Cuando te piden que pongás tus iniciales, presioná y sostené el botón Z mientras vas pasando las letras con el joystick analógico. Ahora, elegí cada letra del código con el botón L. Vas a ver cómo aparecen las letras de los códigos en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla. Después que ingresaste todo el código, presioná el botón L sobre la palabra "End". Esto confirmará el código.







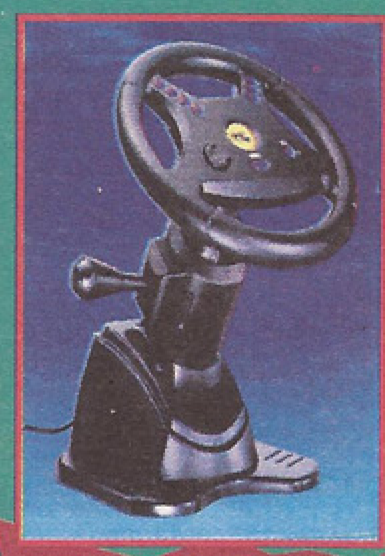
RRDUAL: esto te permite jugar con dos controles separados. El jugador uno debe usar dos controles enchufados a los puertos 1 y 3, y el jugador dos debe usar dos controles enchufados en los puertos 2 y 4. **RRJINNRE:** tenés que primero destrabar a Mars Guo para que funcione este código. Una vez que lo logrés, poné este código, salvá bajo cualquier nombre y andá a tu archivo que tiene a Mars. Ahora vas a poder jugar como Jinn Reeso en lugar de Phuii. **RRJABBA:** este código te hace invencible a los daños y sobrecalentamiento ("overheating"). (Ojo: este código necesita que esté activado el Cheat Menu.) **RRTHEBEAST:** este código activa el Mirror Modo o modo espejo. Tus controles derecho e izquierdo se cambian de lugar durante el juego. (Ojo: este código necesita que tengás activado el Cheat Menu).

Cheat Menu - Empezá una carrera y presioná Start para hacer pausa. Con el control, presioná ←, ↓, →, ↑. Vas a tener disponible una nueva opción llamada Game Cheats en el Pause Menu. Obtené acceso a esta opción y ahora podés usar cualquiera de los trucos disponibles.

NUEVAS ONDAS II

TODO LO QUE BUSQUES EN VIDEOJUEGOS





VOLANTE PARA
PLAYSTATION
NINTENDO 64
Y SATURNO

* ALQUILER Y VENTA
DE JUEGOS PARA:







¡¡OFERTA!!

SEGA DREAMCAST



TODOS LOS TITULOS

CLUB DE CANJE
NINTENDO 64

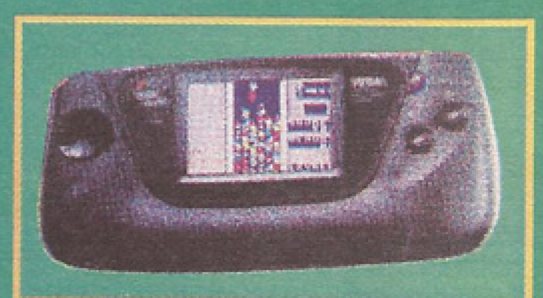




PANTER V
PISTOLA PARA
PLAYSTATION,
SATURN, CON
PEDALERA Y
VIBRACIÓN

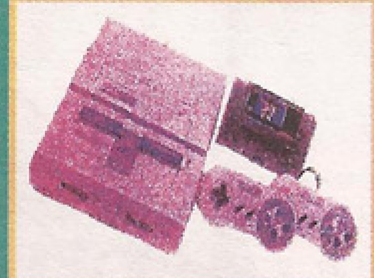
TODOS LOS
ACCESORIOS:
JOYSTICKS,
ADAPTADORES,
TRANSFOR-
MADORES,
FICHAS,
ACOPLES, ETC.





* TENEMOS TODAS LAS CONSOLAS
* REPARACION DE MAQUINAS

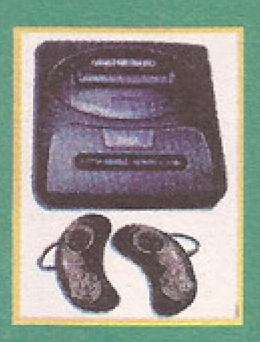












JUAN BAUTISTA ALBERDI 4883 - FLORESTA

AHORA COMUNICATE AL TE.: 15-166-0136 635-2039 (PARA CONSULTAS)

ABIERTO DE LUNES A VIERNES DE 10:00 A 21.00HS

SABADOS DE 10.00 A 22.00HS

Trucos

Game Boy
POKEMON

Luchá con Safari Zone Pokémon - Esto te permite luchar y atrapar al Safari Zone Pokémon fuera de la Safari Zone. Para empezar tenés que tener un Pokémon con la Surf Ability. Ahora andá al Safari Zone y entrá a la zona donde se encuentra el Pokémon que estás tratando de agarrar. Quedate en la sección hasta que se acabe el tiempo.

Andá a las Seafoam Islands haciendo surf al sur de Fuchsia City. Asegurate de no encontrarte con enemigos en el camino, o el truco no funciona (aunque esto no incluye al Pokémon en el agua). En el borde de las islas hay una franja de la pantalla que es mitad tierra y mitad agua. Ahora, hacé surf en esta sección y quedate yendo arriba y abajo. Cuando te encontrés con un enemigo, será el Pokémon de la sección Safari Zone que acabás de dejar. Vas a poder luchar con ellos y usar las otras bolas también.

PlayStation
SILENT HILL

Opciones Extras - Desde el Main Menu, ingresá a la pantalla de opciones. Ahora presioná L1, ó L2, ó R1, ó R2 (no importa cuál de ellas). Luego aparecerá un menú "Extra Options". En este menú, podés elegir opciones como control de armas, color de la sangre, control de la visión, autopuntería y otras cosas más.

Nintendo 64
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Truco de Botellas Múltiples - Elegí una de tus botellas vacías. Encontrá una laguna poco profunda con un pez o encontrá un hada. Revoleá la botella y en mitad del arco, presioná Start. En la pantalla Select Item, elegí cualquier arma o ítem (menos la flecha de luz, hielo o fuego) y equipala donde está la botella. Ahora vas a tener una botella en lugar del arma. Ahora si usás el arco o una flecha especial el arco funcionará todavía con las flechas especiales. Cuando juntés municiones para el ítem, volverá. (Ojo que hay una trampita: si usás un arma que necesitás, a lo mejor no vuelve).

PlayStation
FROGGER

Vidas Infinitas - Hacé una pausa durante el game y presioná →, ■, ▲, ■, ▲, X.

Todas las Zonas Abiertas - Hacé una pausa durante el juego y presioná →, ▲, ■, ▲, R1, L1, R1, L1, ●. Una vez que hagás cualquiera de estos dos trucos, vas a ver los resultados en un texto en la parte inferior de la pantalla.

PlayStation
SYPHON FILTER

Selección de Niveles - Hacé pausa en el game, andá al Options Menu, y destacá "Selec Mission". Luego presioná y sostené ← + L1 + R1 + Select + ■ + X.

Todas las Armas y Municiones Ilimitadas - Hacé pausa en el juego y destacá la opción "Weapons" (Armas). Sostené → + L2 + R2 + ● + ■ + X (en ese orden). Ojo: solamente se volverán seleccionables las armas que están disponibles en ese nivel.

Nintendo 64
MARIO PARTY

Pantalla de Título Especial - Juntá todas las 100 estrellas y derrotá a Bowser en la aventura oculta, Eternal Star. Después de esto, te habrás ganado una pantalla especial de felicitación.

SERVICIO TECNICO
PARA TU PLAYSTATION (DREAMCAST)
CONSOLAS DE VIDEO JUEGOS









BOBINADO DE TRAFOS
REPARACION DE FUENTES ESPECIALES
SERVICIO TECNICO DE PC
MANTENIMIENTO Y REDES







RIVADAVIA 1815 2ºA
TEL.: 154 176-3395
4583-1692

LUCAS GAME

MUCHAS FELICIDADES EN EL NUEVO MILENIO



- ULTIMAS NOVEDADES -



ENVIOS A DOMICILIO SIN CARGO
EN LA ZONA E INMEDIACIONES

- RESERVAS POR TELEFONO -
TAMBIEN DOMINGOS Y FERIADOS



NINTENDO 64 - GAME BOY COLOR
COMPRA Y CANJE DE CARTUCHOS

CONSOLAS USADAS GARANTIDAS

CABILDO 2040 LOCAL 104 - (C.P. 1428)
- TEL.: 4780-3103 -
SABADOS ABIERTO HASTA LAS 20:00HS
ENVIOS AL INTERIOR Y R.O.U.

PlayStation
STREET FIGHTER: ALPHA 3

Luchá contra Shin Akuma - Tenés que abrir primero la Final Battle Mode derrotando al game en dificultad 7 u 8. Una vez que hayás hecho esto, seleccioná Final Battle Mode desde la Main Menu Screen. En la pantalla Character Select, presioná y sostené L1+L2 y elegí tu luchador. Seguí sosteniéndolos hasta que aparezca la pantalla VS. Entonces vas a ver a Shin Akuma. Ahora tu pelea Final Battle va a ser con Shin Akuma en lugar de M. Bison.



PlayStation
GUILTY GEAR

Nivel Muy Difícil - En la pantalla con el logo de PlayStation, sostené ■+R2+L1+↓ mientras el game se está cargando. Vas a oír un fuido fuerte en la pantalla "Now Loading" para confirmar el código. Ahora los luchadores controlados por la computadora serán mucho más fuertes en el modo para un jugador.

Personajes Secretos Testament y Justice - Para tener acceso a los bosses del game, tenés que derrotar el game con cualquier personaje. Podés continuar tantas veces como quieras. Desgraciadamente los personajes Testament y Justice pueden ser seleccionados solamente en los modos Versus y Training.

Personaje Secreto Baiken - Para luchar contra Baiken, tenés que derrotar al game usando a Sol o Ky sin continues. Podés perder peleas simples, pero no podés perder un match. Una vez que la hayás derrotado, ella será seleccionable en los modos Versus y Training.

PlayStation
RUSHDOWN

Todas las Pistas - En la pantalla Main Menu presioná ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ▲, ●, ▲, ●. Esto habilita todas las pistas en el Arcade Mode.



PlayStation
DOOM

Códigos de Trucos - Cada uno de los siguientes códigos debe ser ingresado mientras el game está en pausa:

Mapa de Todas las Líneas: ▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ■

Mapa de Todas las Cosas: ▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ●

Muchas Cosas Buenas: X, ▲, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←

All Powerful Mode (Invencibilidad): ↓, L2, ■, R1, →, L1, ←, ●

Visión Rayos X: L1, R2, L2, R1, →, ▲, X, →

Cambio de Nivel: →, ←, R2, R1, ▲, L1, ●, X (presioná ← ó → para cambiar el número de la etapa).

PlayStation
SYPHON FILTER

Dificultad: Dura - Mientras estás en la pantalla del título "New Game", presioná ←+L1+R2+Select + ■ + ● + X. Vas a oír que Gabe dice, "Damn it!" cuando lo hayás puesto bien, y cuando empecés el primer nivel, la pantalla dirá "Hard Difficulty."





ORGANIZA EL SUPER SORTEO DEL MILENIO, CON LOS SIGUIENTES PREMIOS:

1) Premio Una PlayStation con 2 Joystick, Memory Card, Transformador y 10 CD's
2) Movie Card con 2 Películas
3) Volante para Play
4) Multitap
5) Pistola PHANTER para Play

del 6 al 10 premio, 10 CD's de Play

Pedí información por el sorteo a partir de diciembre, las bases del mismo se encuentran en el local de Power Game (Rivadavia 2988 - Cap.)

El sorteo se realizará el 6 de enero del 2000 a las 19.00hs.

Guardian Heroes

99 Continuaciones - Dirigite a la Pantalla de opciones y seleccioná Cambiar inclinación. Seleccioná Fácil e iniciá un nuevo juego en el Modo Historia.

Reseteá el juego usando los botones A, B, C & Inicio juntos.

Volvé a Cambiar inclinación y seleccioná los modos Normal y Difícil. Recargá el juego iniciado para comenzarlo con 99 Continuaciones.

Códigos para trucos - Dirigite a la pantalla de opciones y seleccioná Salir. Sostené X/B/Z y presioná el acolchado-D. Cuando el cursor esté en Cambiar inclinación presioná A, debería aparecer una opción para cambiar al modo Debug. En el modo Historia podrás elegir el nivel de inicio entre 200 niveles.

Durante el juego intentá los siguientes códigos de trucos:

Cambiar Derecha - RS
Cambiar Izquierda - LS
Omitir un nivel - RS, Inicio
Omitir dos niveles - RS, A, Inicio
Omitir tres niveles - RS, B, Inicio
Omitir cuatro niveles - RS, C, Inicio
Retroceder un nivel - LS, RS, Inicio
Retroceder dos niveles - LS, RS, A, Inicio
Retroceder tres niveles - LS, RS, B, Inicio
Retroceder cuatro niveles - LS, RS, C, Inicio
Recuperar todos los puntos de vida - X, Y, Z, U
Suicidio - X, Y, Z, D

También en el modo Debug podés acceder a los 45 personajes en el modo Vs.

Gun Griffon

Códigos para trucos - Ingresá los siguientes códigos en la pantalla de título:

Municiones ilimitadas - B, B, B, C, Inicio
Eliminar cajas de blancos - L, R, C, A, Inicio
Eliminar puntos amarillos y rojos del radar - B, B, B, D, C, Inicio
Saltar sin recargas - U, R, D, L, Z, Inicio

Cyber Speedway

Códigos para trucos - Presioná A, B y C durante una carrera para eliminar los diales.

Baku Baku Animal

Modo Liga - Dirigite a la pantalla de título y presioná B, A, C, U, B, A, C, U y INICIO. (**Nota:** El texto no ha sido traducido al inglés. Salvo que entiendas japonés te resultará difícil comprender.)

Música oculta - Dirigite a la compactera de Saturn y elegí el registro 24. Deberías escuchar el remix secreto de danza de Baku Baku Animal.

Dragonball Legends

Presioná y sostené X para ver las imágenes que están detrás de los menús (no funciona en todos los menús)

Códigos para trucos - Para acceder al modo SP, presioná X, Y, Z en la pantalla de título.

Creature Shock

Contraseñas para Creature Shock:

Nivel 2: 2866
Nivel 3: 9830
Nivel 4: 8180
Nivel 5: 6581
Nivel 6: 1322



PRESENTA sus:

PAQUETES EDUCATIVOS

Electrónica Total

Ya está en los mejores kioscos de Capital Federal y Gran Buenos Aires este paquete educativo de amplio contenido teórico-práctico.

Combinando las características del Curso de Electrónica con prácticas y test de evaluación con una interesante guía de circuitos prácticos, se ha compuesto un paquete didáctico que contiene:



Este Paquete Educativo se Compone de:

1 Texto de Definiciones y Fórmulas Electrónicas, con proyectos para armar con los componentes que vienen en el paquete

1 Curso de Electrónica

1 Libro de Instrumentos y Mediciones Electrónicas

3 Placas de Circuito Impreso

1 Set de Componentes Electrónicos compuesto de: transistores, resistencias, capacitores cerámicos, capacitores electrolíticos, leds, etc.

4 Vales por:
- 1 *Video de Electrónica*
- 1 *Curso Práctico*
- 1 *Disquete con Programas para Búsqueda y Localización de Circuitos*
- 2 *Disquetes con un Laboratorio Virtual*

Electrónica Total es una verdadera Enciclopedia de Electrónica y cuesta sólo 19^{90}

Aprendiendo a Reparar Equipos Electrónicos

ESTE PAQUETE NO SE VENDE EN QUIOSCOS DE EXPENDIO DE DIARIOS Y REVISTAS

Unico sistema que combina las características de los libros de texto con la expontaneidad de los videos, la utilidad de los bancos de datos en CD y la facilidad de contar con componentes electrónicos para realizar sus experiencias



Este Paquete Educativo se Compone de:

1 Texto sobre instrumentos electrónicos, teoría y práctica sobre mediciones de gran cantidad de componentes, tanto pasivos como activos.

1 Texto con guía de fallas para la reparación de los principales equipos electrónicos de consumo (Radio, TV, Video, Audio, etc.).

1 CD que contiene un manual completo de semiconductores con características, reemplazos y circuitos de aplicación.

3 Placas de Circuito Impreso para armar Kits de equipos electrónicos

1 Set de Componentes Electrónicos compuesto de: transistores, resistencias, capacitores cerámicos, capacitores electrolíticos, leds, etc.

1 Video de Electrónica de más de 1 hora de duración sobre diodos, transistores, circuitos integrados y demás componentes, con detalles de mediciones y guía de pasos a seguir en la reparación.

1 Colección de Circuitos Electrónicos con más de 100 montajes.

Enviá un giro postal por $19,90 a Editorial Quark (Herrera 761, Capital Federal) y recibirás este paquete en tu domicilio por encomienda

Atención Lectores:

Estamos realizando las gestiones necesarias con las empresas patrocinantes de este lanzamiento, para que estos paquetes educativos lleguen a todo el país, mientras tanto, si vos deseas adquirir tu producto, podés enviar un giro postal por $19,90 a nombre de Editorial Quark SRL - Herrera 761, (1295) Capital Federal - y nosotros te lo enviamos a tu domicilio, haciéndonos cargo de los gastos de envío. SOLO DEBES ENVIAR $19,^{90} Y LO RECIBIS POR ENCOMIENDA.

TRUCOS

PlayStation
GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

Códigos para trucos: Ingresá uno de los siguientes códigos como nombre de jugador. *Nota:* Todos los códigos del juego se pueden usar en combinaciones.

Ingresá y aceptá un código. Luego dirigíte a "Rename" e ingresá otro código.

A tu personaje también le podés cambiar el nombre luego de ingresar el último código.

Códigos con múltiples características:

- Ingresá "HAROLDHAND" como nombre de jugador para acceder a todos los niveles, todas las armas, municiones infinitas, una tarjeta para salir de la cárcel sin pagar fianza, blindajes, imágenes dialogadas, 9.999.990 puntos, noventa y nueve vidas, multiplicador 5x, juego sin policías, y mostrar coordenadas.
- Ingresá "GETCARTER" como nombre de jugador para acceder a todos los niveles, todas las armas, municiones infinitas, una tarjeta para salir de la cárcel sin pagar fianza, blindajes, multiplicador 5x, máximo nivel deseado, mostrar coordenadas.
- Ingresá "FREEMANS" como nombre de jugador para acceder a todos los niveles, todas las armas, municiones infinitas, tarjeta para salir de la cárcel sin pagar fianza, blindajes, multiplicador 5x.
- Ingresá "DONTMESS" o "TOOLEDUP" como nombre de jugador para acceder a todas las armas, municiones, infinitas, tarjeta para salir de la cárcel sin pagar fianza, blindajes.
- Ingresá "SORTED" como nombre de jugador para acceder a todos los niveles, todas las armas, municiones infinitas, tarjeta para salir de la cárcel sin pagar fianza, blindajes.

Todos los niveles - Ingresá "RAZZLE" o "READERWIFE" como nombre de jugador

Niveles London 1 y 2 - Ingresá "MAYFAIR" como nombre de jugador

Niveles London 1 a 3 - Ingresá "PENTHOUSE" como nombre de jugador

Noventa y nueve vidas - Ingresá "MCVICAR" como nombre de jugador

9.999.990 puntos - Ingresá "BIGBEN" como nombre de jugador

Multiplicador 5x - Ingresá "SIDEBURN" como nombre de jugador

Máximo nivel deseado - Ingresá "OLDBILL" como nombre de jugador

Sin policías - Ingresá "GRASS" como nombre de jugador

Mostrar coordenadas - Ingresá "SWEENEY" como nombre de jugador

Saturn
Rise 2: Resurrection de Chris

En la pantalla de selección de personaje ingresá el siguiente código: abajo, derecha, abajo, arriba, derecha, abajo, izquierda, abajo, arriba, derecha, arriba. Si lo ingresaste correctamente, aparecerá el SUPERVISOR en la caja bonus.

PlayStation
APOCALYPSE

Para activar trucos, hacé una pausa y sostené el botón L1 - luego ingresá el código correspondiente.

Invencibilidad - Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Arriba, Derecha, Abajo

Todas las armas - Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, X, Cuadrado

Desbloquear niveles - Triángulo, Arriba, X, Abajo

Debug información de truco - Abajo, Abajo, Triángulo

Saturn
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Sostené abajo, Z + Abajo en el modo repetición y usá L + R para el zoom de la cámara. Para acceder a la pista mágica presioná x, x, z, z, a, a, a, b, b, a, y, y, y en el menú principal.

Afterburner III

Modo Arcade - Para jugar en la versión original arcade del juego, esperá la pantalla de título, luego presioná A + C + Inicio en el Controlador Dos. Para insertar una ficha, presioná Shift Izquierda.

Operador de Pantalla - Muchos juegos arcade tienen un modo operador para que el jugador pueda cambiar la dificultad, la cantidad de créditos, etc. Para acceder a esta pantalla, activá el Modo Arcade y luego sostené X + Y + Z + Inicio en el Controlador Uno.

Bug!

En la pantalla de título presioná Inicio y luego b, a, b, y, abajo, derecha, a, l, abajo. Si ingresaste el código correctamente deberías escuchar el "YIPEE" del bicho.

Continuaciones extra - Luego de superar el primer nivel, dejate morir. Luego, cuando aparezca la pantalla de inicio, presioná y sostené Derecha y presioná Inicio. Finalmente, dirigite a la pantalla de inicio del juego, sostené Derecha y presioná Inicio.

Beavis and Butthead MTV

En el nivel anterior al encuentro con el enemigo, saltá 14 veces sin parar, y si lo hacés correctamente pasarás al último nivel.

Bust-a-Move 2

Jugar en fondos Bubble Bobble - En la pantalla de título presioná X, L, R, X.

Si el truco funcionó debería aparecer un personaje en la sección inferior derecha de la pantalla.

Black Fire

En la pantalla de título cuando titile "PRESIONAR INICIO", presioná Z, A, Z, A, B, A, B, Y, C, A, C, A. Aparecerán todas las introducciones de etapas.

Darklight Conflict

En el menú de opciones presioná: Abajo, Abajo, Arriba, X, Izquierda, Izquierda, R, L e Inicio. Debería aparecer en el menú principal una nueva opción que te permite acceder a todos los niveles, invulnerabilidad y bombas inteligentes.

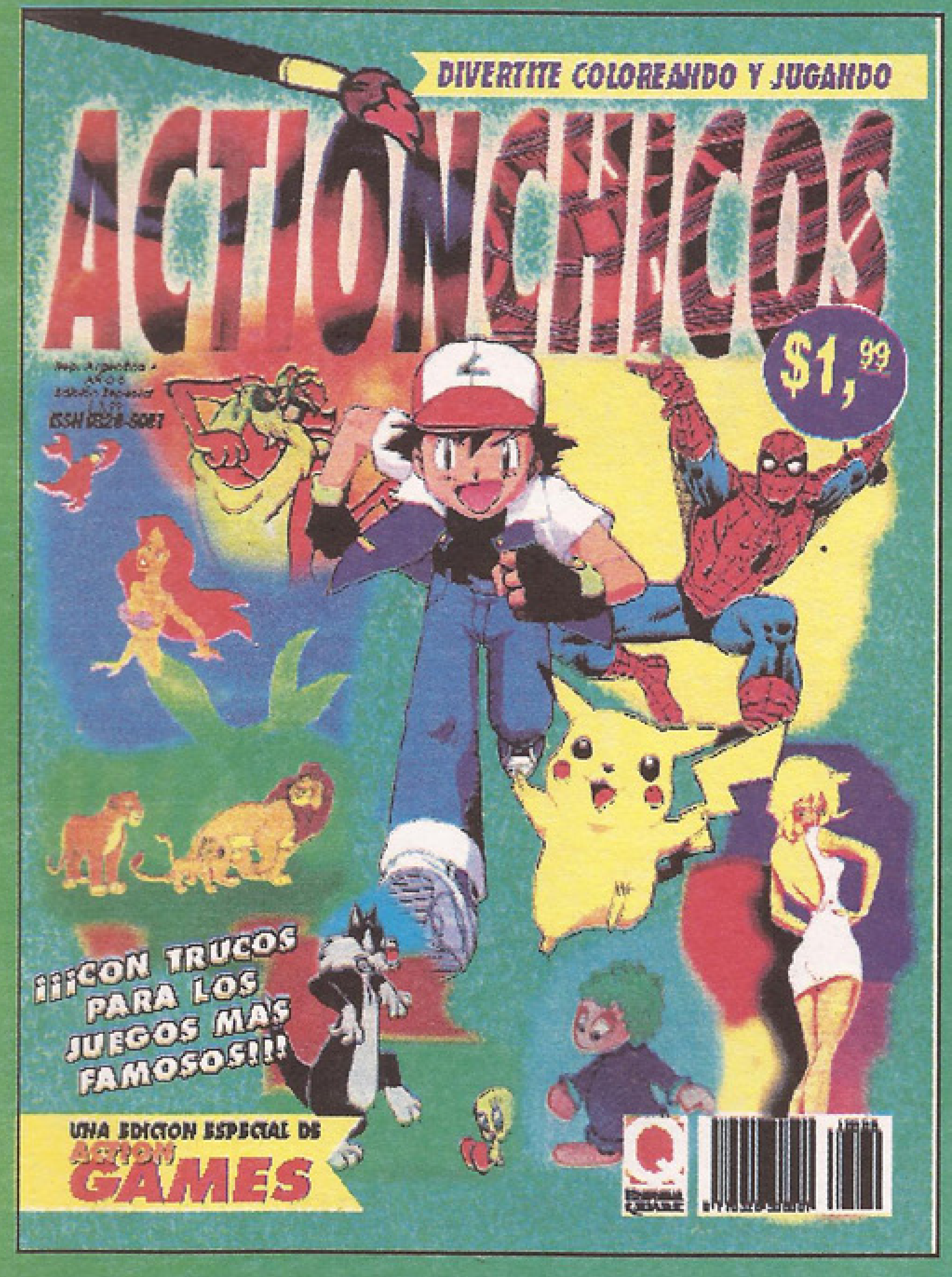
Machine Head

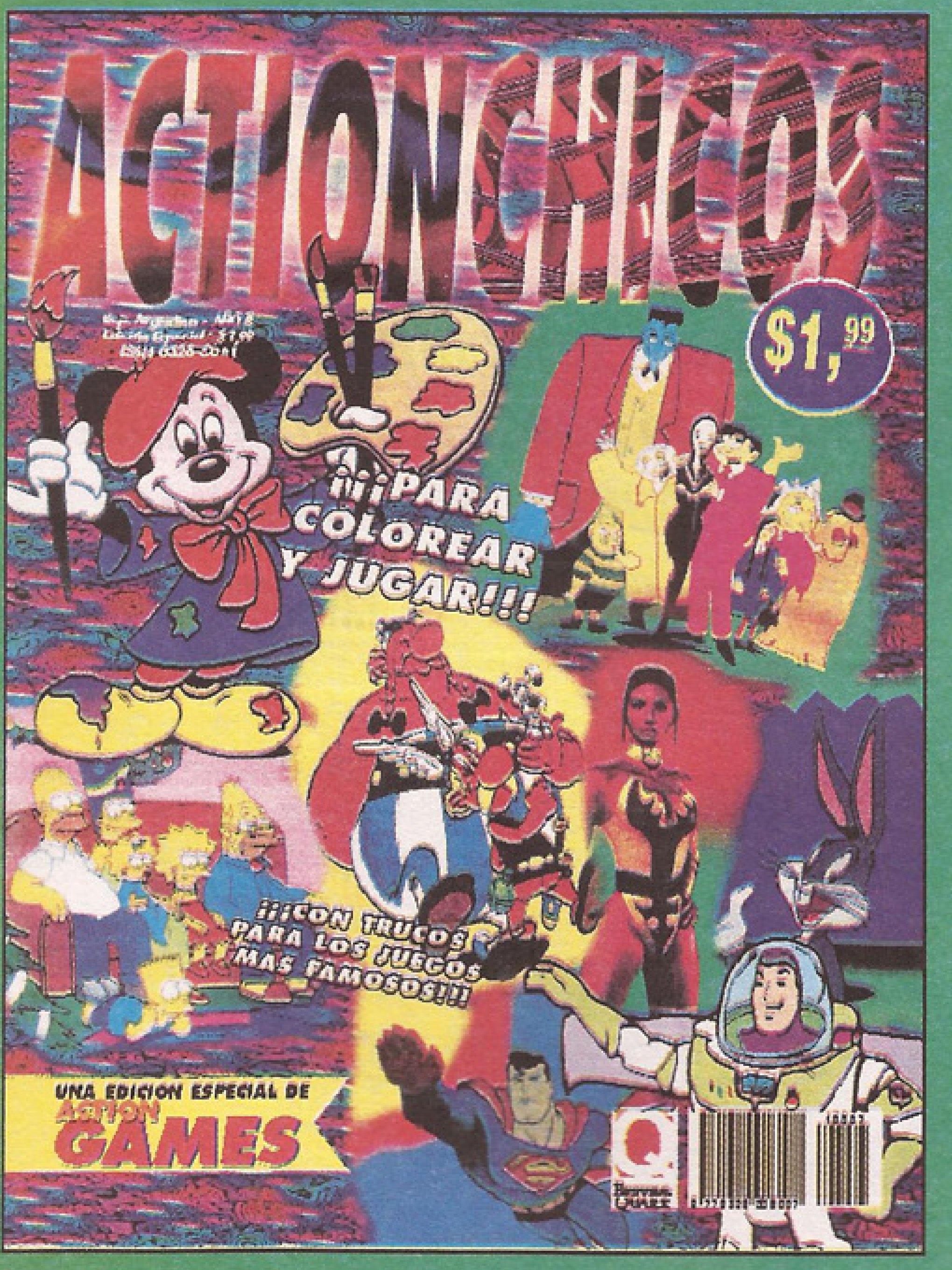
Energía infinita: HMEHMHSD9MDQFX

Armadura infinita: HMEHMHSDVD-ONMR

Selección de fases: KDUDK9RDKDBSHNM

Enemigos fantasma: --GHOSTMODEON--





Action Games Presenta: ACTIONCHICOS

La verdadera diversión:

PARA LOS MAS CHIQUITOS:
TRAE UN LIBRITO PARA COLOREAR IMAGENES DE PICACHU, REY LEON, LA SIRENITA, SYLVESTRE Y TWEETY, MICKEY, ASTERIX Y OBELIX, LOS LOCOS ADDAMS, BUGS BUNNY Y MUCHOS MAS. ADEMAS TRAE 6 CRAYONES PARA QUE PUEDAS REALIZAR LOS DIBUJOS

PARA LOS WINNERS:
SELECCIONAMOS LA MEJOR REVISTA DE VIDEOGAMES QUE VA DE REGALO, PERO SI YA LA TENES PODES PASAR POR NUESTRA OFICINA Y CAMBIARLA POR OTRA QUE NO TENGAS

Para Todos

Como ves, te presentamos una revista para vos, para tus hermanos, para entretener al nono, al novio de tu hermana... etc.

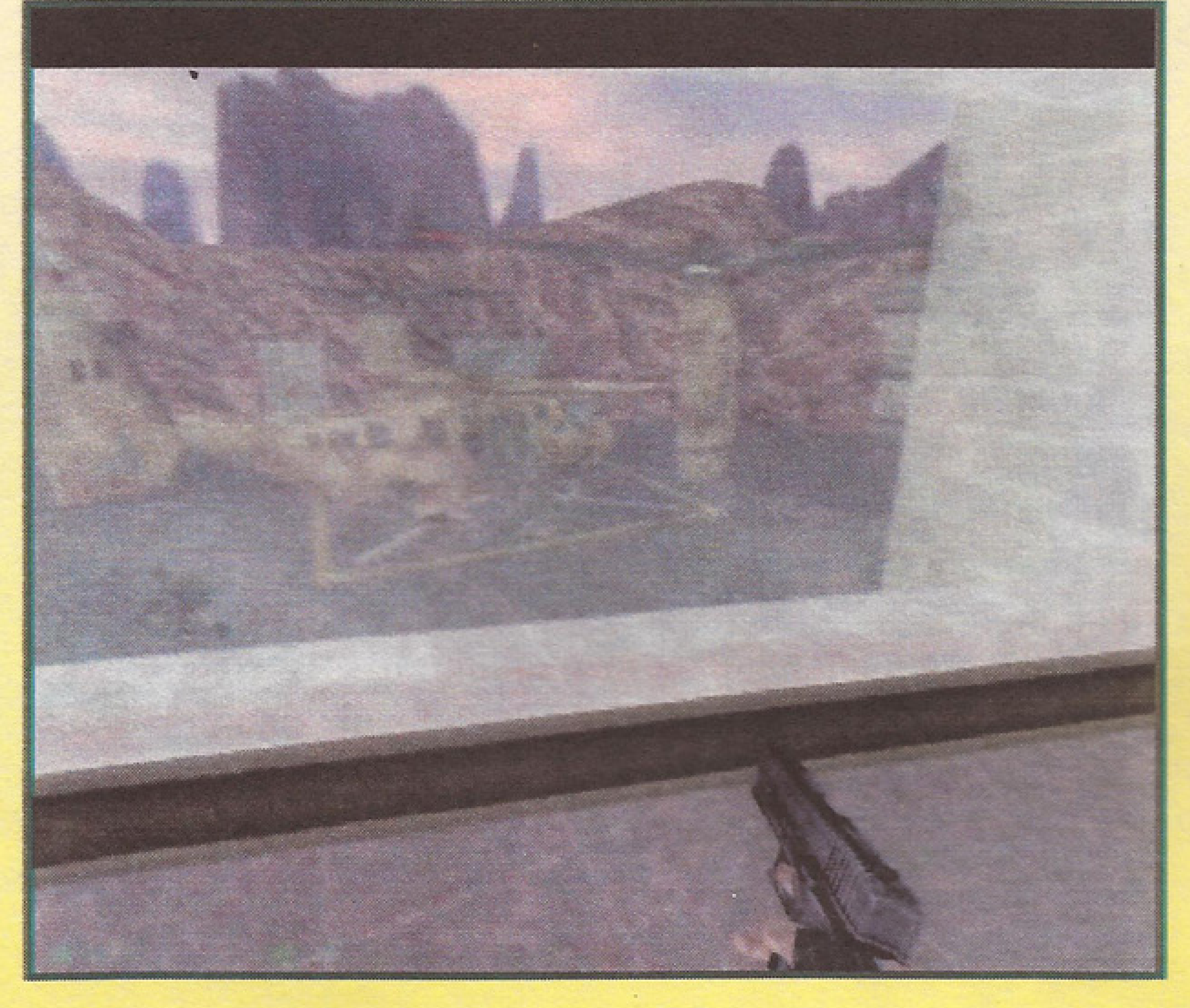
DURANTE LOS MESES DE ENERO Y FEBRERO, BUSCALAS EN EL KIOSCO

HALF-LIFE
OPPOSING FORCE

¿Quién necesita una licencia para matar cuando tiene licencia para aniquilar?

Hace mucho, mucho tiempo... Si alguna vez estuviste en la realidad alternante del laboratorio Black Mesa sabrás exactamente a qué nos referimos. El Clásico Team Fortress de Half-Life es un brillante juego online por sí mismo, pero los adictos genuinos (y sabemos que hay miles de ellos) han perdido el modo simple del extraño y compulsivo mundo creado por la obra maestra de Valve. Fue "el juego" en varios aspectos el último año -su guión asombroso, sus puestas en escena espléndidas y su desafiante AI (inteligencia artificial) han redefinido los límites del juego.

Podemos decir que Half-Life ha dejado un vacío aún no llenado por otro juego. Pero ha llegado la salvación con el Half-Life: Opposing Force, la nueva misión de Gearbox que se introduce en el mundo épico y de ciencia ficción del "juego" del año pasado. Como habrás notado en esta extensa introducción, podés olvidarte de Freeman, porque está vez te tocará el rol del Cabo Adrian Shepherd, uno de los afortunados que participó en la "situación" de Black Mesa. Comenzarás volando bajo en dirección a tu LZ cuando de repente, una extraña alarma clandestina afectará tu formación, la energía de tus armas tambaleará y aparecerá una luz cegadora, todo se quebrará y lo único que recordarás luego será el grito del piloto "Nos hundimos". ¿Minutos, horas? Te despertarás solo, desarmado y completamente extraviado, inmerso en un territorio decididamente hostil. Las pesadillas siempre se renuevan.



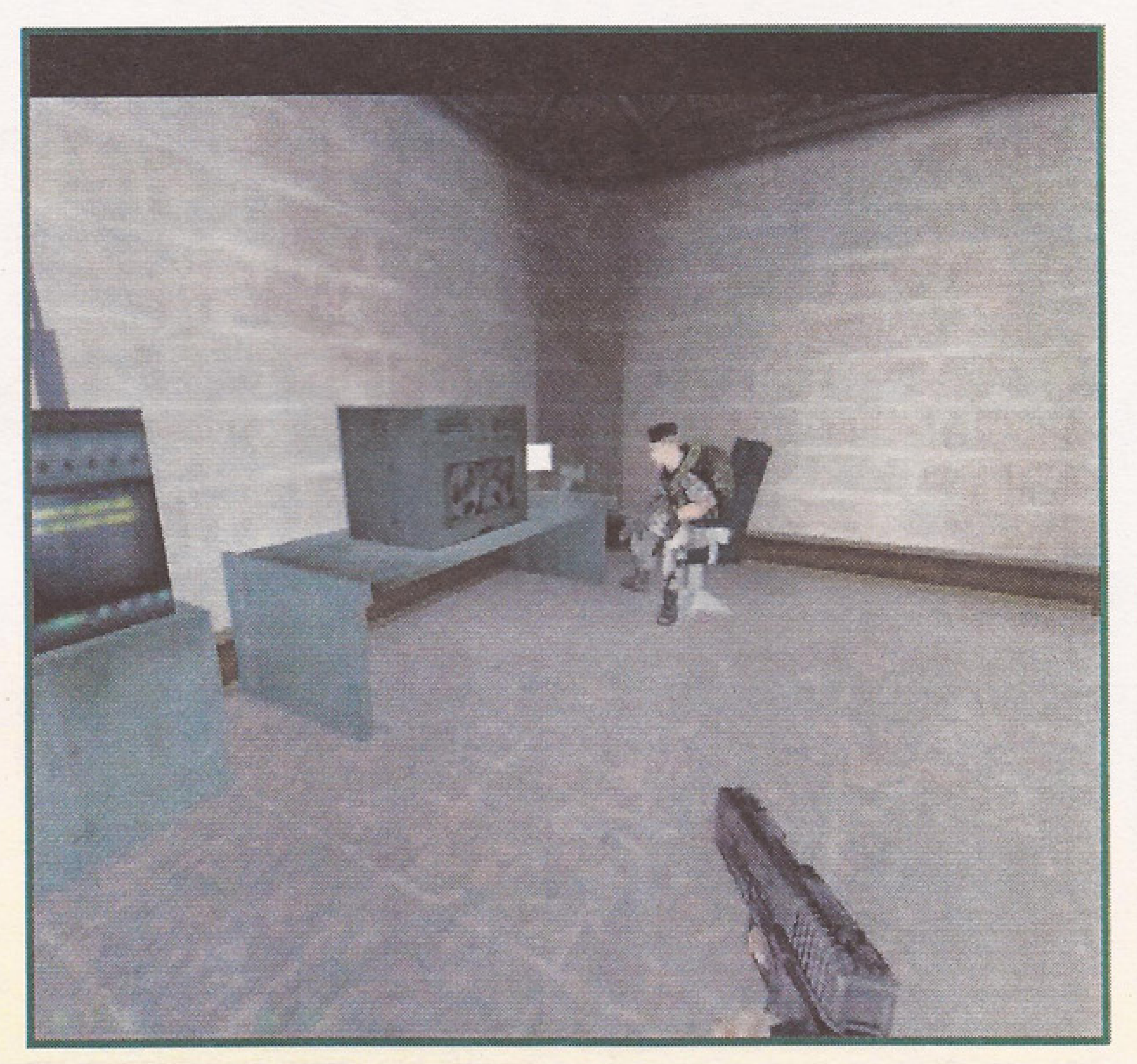
A pesar de tu situación comprometida, para los amantes del Half-Life será como volver a casa. Por más extraño que parezca, cuando aún extraño la arquitectura de las maquinarias del Black Mesa, el Opposing Force trae una nueva dosis de adrenalina, tan compulsiva como las anteriores. La perspectiva militar adquiere una nueva forma en el juego. Tus soldados te saludarán en vez de disparar, y por orden de méritos podrás alistarlos en tu ayuda. Mientras que en Half-Life se trataba de Gordon contra el mundo, en Opposing Force ya no estarás tan solo.

El guión y todo el conjun-

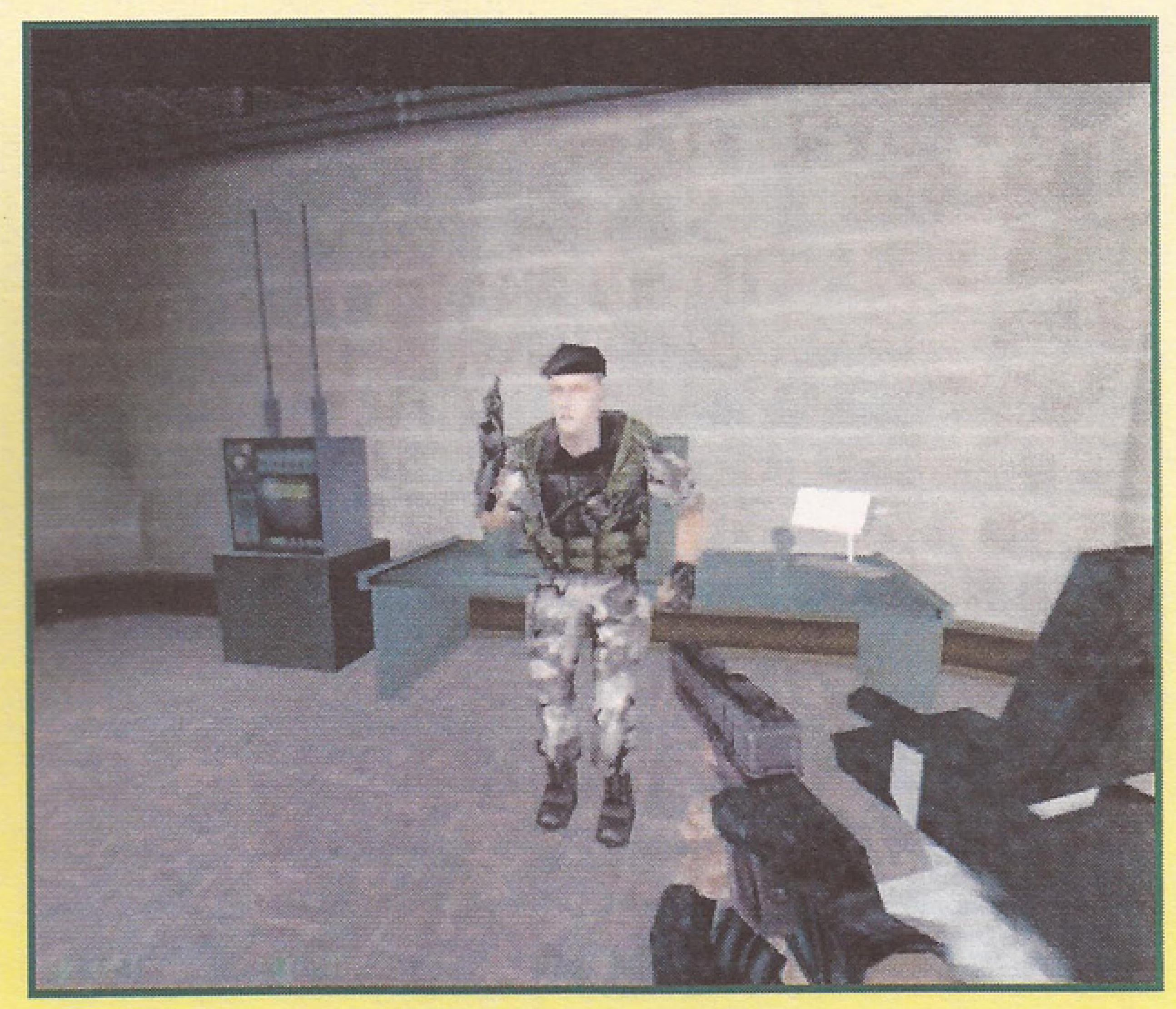
to son de primer nivel, y recrean magníficamente la atmósfera y la tensión del juego original. No queremos adelantarte demasiado para no arruinar tu diversión, pero por ejemplo, te hallarás saltando por el techo de un habitación que se está llenando lentamente de un hirviente líquido radioactivo. Sólo habrán dos puertas de escape y oscilarás frenéticamente entre una y otra, rogando que una de las dos se abra -y que eventualmente se abrirá, pero sólo en el último segundo, con tus botas de combate recalentadas de tanto golpearlas.

¿Querías tensión? Distintos escenarios explotarán antes de encontrarte hordas de enemigos invisibles, o súbitamente colgarte como Tarzán de un cable a otro pendientes de una flecha gigantesca de doscientos metros. Todo está hecho con un retorcido sentido del humor lleno de autoreverencias (como encontrar un retrato de Gordon como "empleado del mes") que encanta a los fanáticos del Half-Life.

Esta es tan sólo una de las muchas innovaciones del Opposing Force. Siendo Shepherd un militar, le tomarás el gusto a las armas nuevas, la toma mono potente, el cuchillo de combate letal y una pistola de alto rendimiento -sin contar las nuevas armas alien de destrucción. El combate es satisfactorio y visceral, y como lo orquestó el misterioso hombre de la valija, también encontrarás nuevos asesinos Black Ops letales, una raza alien desconocida, y un montón de enemigos que te resultarán familiares.



Estuvimos tan enganchados con el modo simple que no probamos todavía los componentes para múltiples jugadores. Quince mapas y un arsenal novedoso invitan a explorarlos, y así lo haremos cuando nos cansemos del modo simple. Si bien se proyectó como una simple adición al Half-Life, el Opposing Force renueva las reglas, como su predecesor, y recrea la tensión y la energía narrativa del suceso del año pasado.



SEGA

Cuando el Sega Rally hizo su primer viaje hardware del Model 2 arcade a Saturn, pronto se transformó en el mejor juego de carreras del mundo Saturn, y de toda consola en general. Muchos juegos intentaron competir sin éxito ante el Sega. Ya han pasado tres años y a pesar de tener sólo tres autos y cuatro camiones, nunca el diseño del juego fue superado. Hasta ahora.

El Sega Rally 2 es uno de los títulos Dreamcast más importantes del año por varias razones. Por un lado demuestra que el sistema Power VR2 de Dreamcast puede hacer conversiones arcade Model 3. Además, en el reciente Tokyo Game Show la pobre demostración del juego en video había generado dudas sobre la conversión, y se creyó que sería similar a la versión Saturn del Daytona USA. Por último, afortunadamente para Sega y el mundo Dreamcast, el sega Rally 2 aparece como un rayo, colocándose al frente de los juegos del género carreras.

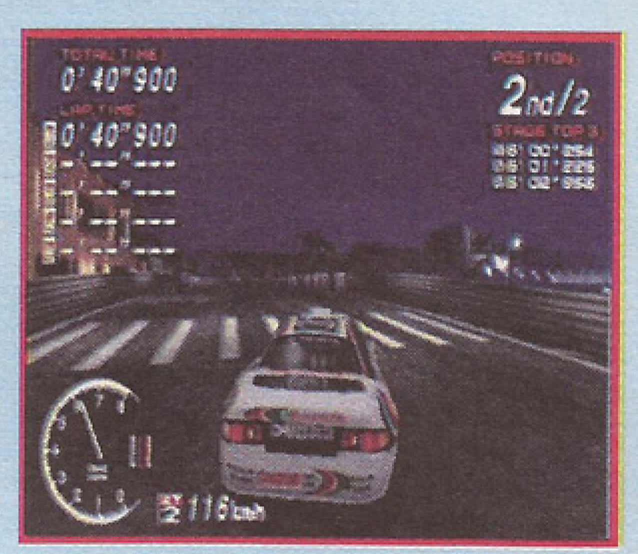






Las conversiones de Model 3 a Dreamcast siempre serán engañosas por sus distintas soluciones de hardware. Hay diferencias tangibles en la saturación del color, la intensidad de las fuentes de luz y la solidez de los modelos poligonales. Salvo algunos polígonos, los autos del Sega Rally 2 son similares a los de la versión arcade.

Sus modelos son levemente angulares, especialmente las ruedas y objetos circulares. El Power VR2 computa sólo los polígonos en vista (para ahorrar energía de procesamiento) y exhibe triángulos en vez de rectángulos; esto explica las diferencias. El diseño de la pista es sorprendente y nunca te distraerás. Con un efectivo método de mapeo-MIP, el horizonte siempre se desvanece con suavidad.



A los amantes del Sega Rally les encantará el controlador Dreamcast standard (con su pad-D analógico-digital). La principal diferencia entre ambos juegos es el freno de mano. Los disparadores analógicos del controlador DC standard controlan el gas, los frenos y el rendimiento con la presión que se ejerce sobre el mismo. Si bien el control analógico es superior, los tocadores de pad-D estarán satisfechos con el pad digital normal.

La mayor crítica que se le hizo al primer Rally fue su mala selección de pistas. Tres pistas y una bonus no eran suficiente para los standards. Si bien el juego era relativamente fácil de completar, demandaba bastante manejar su curva de aprendizaje. Sólo un jugador hard-core puede completar su cuarta pista, pero luego de ella no hay nada más. La selección de autos tampoco era buena. Dos autos y uno oculto eran muy poco. Esto puede bastar en arcade pero no en consolas domésticas.

El Sega Rally 2 demuestra el valor que se le puede agregar a versiones domésticas de juegos arcade. El modo arcade standard es una carrera simple (en modo campeonato o práctica) por las cuatro pistas básicas del arcade. Además, ofrece el predecible modo ataque, que te permite correr sólo para batir tus propios registros. Lo mejor del juego es su modo campeonato de diezaños. Durante diez temporadas correrás un rally por año sobre

RALLY 2

seis diferentes pistas con hasta tres variaciones por pista (18 cambios sin contar los factores climáticos). Cuando termines el modo creerás haber corrido sobre docenas de pistas diferentes. Tu éxito dependerá de tu capacidad de reconocer las condiciones climáticas y los diseños de las pistas antes de cada carrera y en cómo configures tu auto en frenos, suspensión trasera y delantera, control de volante, engranajes, ruedas, transmisión, etc. Incluso podrás seleccionar el tipo de voz que previene los giros peligrosos. Si lográs llegar primero recibirás un auto secreto. No está mal considerando que al inicio hay ocho autos disponibles.

Si esto no te resulta suficiente podés conseguir un compañero en el modo para dos jugadores. El rendimiento de Dreamcast en este caso es notable. El horizonte jamás se convierte en un problema, y la acción se mantiene rápida y fluída. Si el nivel de los jugadores es desproporcionado se dispone de un impulso al auto más lento. Lamentablemente, la versión US ha sido eliminada de play Internet. Se tomó esta decisión para lanzarlo antes de las vacaciones. Dreamcast cree que aún le falta preparación para acceder a Internet, y por el momento la carrera para múltiples jugadores se basará en una pantalla dividida que, objetivamente, es excelente.

Si tenés una VMU, podrás guardar las configuraciones del auto (que podés ajustar a tus preferencias), registros y opciones.

Podrás revisar cada auto que desbloquees con la opción profiles car. Elegí un auto y observá cómo el disco lo pone en movimiento en una verdadera demostración de tiempo-real, mientras un narrador expone las virtudes e historia del auto.

Una de las falencias de la versión Japonesa era el promedio de marco. A veces, algunas acciones se desarrollan a 60 fps, y otras caen a 30 fps. Si bien la mayoría de los juegos se ejecuta a 30 fps al comienzo, el efecto visual de un promedio de marco inconsistente se hace notar. La versión US optimiza las cosas en un 60 fps constante. El promedio general del Rally era de entre 30 y 40 fps. Este promedio igualmente sigue siendo bueno. Otro factor adverso era la ausencia de verdaderos competidores en los autos controlados por la CPU. El Sega Rally era más una carrera contra-reloj que contra adversarios. En el Rally 2, a diferencia del Ridge Racer 4, los corredores CPU hacen poco para detener tu progreso. El mayor enemigo del juego es el diseño de la pista. Manejando las pistas manejarás el juego.

Los gráficos del juego son sorprendentes. Los detalles, las texturas de las montañas y los elementos de fondo tienen una calidad foto-realista. La cámara titilará mientras corras, los espectadores se correrán del camino y un helicóptero sobrevolará la pista. Los efectos lumínicos son sutiles, las ruedas chirriantes dejan surcos en el camino. Pocos detalles, como el sofocón cuando apretás los frenos, son bienvenidos y agregan realismo, mientras que otros efectos hacen parecer el modo repetición del Gran Turismo un juego de niños.

La música es la típica de Sega, no vale la pena describirla y es mejor mantenerla baja. Las voces de tus copilotos (masculino o femenino) son claras y vibrantes. Los efectos de sonido de los autos, extraídos de modelos reales, son brillantes. Es una verdadera experiencia de audio en vivo.

El Sega Rally 2 es una excelente conversión muy jugable. Los autos personalizados y la paleta de edición (a la Rage Racer) son ideales para el entorno de carreras online que se avecina. El juego es de primer nivel y ofrece infinidad de técnicas para manejar. Los gráficos son sobresalientes en todos los modos. Con su adictivo campeonato de diez años y su notable modo para dos jugadores el Sega Rally 2 es el nuevo rey de los juegos de carrera. El Ridge Racer 4 tiene una alineación de autos más exótica y el Gran Turismo una lista más extensa de personalizaciones, pero el Sega Rally 2 reúne toda la calidad de la carrera arcade, en lo que respecta al diseño de sus elementos, y ofrece un juego insuperable. Conseguí el nuevo supermodelo de silla de carreras.

Cartas

¡Hola, queridos amigos gamemaníacos!
Me llamo Diego Cortés, tengo 12 años y soy de Montevideo, Uruguay, tengo un Family Game y un Master System. Me gustaría que me pasen los passwords para el juego Batman 3 de Family y Sonic the Hedgehog 1 para Master.
La revista está impecable y espero que no cambien aunque no pongan trucos de Master System y Family Game.
"Porfa", publiquen mi carta porque es la primera que mando.
Un abrazote a todos. ¡Chau!
Les mando este dibujo.

Diego Gastón Cortés Sosa
Montevideo - Uruguay

Hola, amigos de Action Games:
Somos Carlos Maugeri y Nicolás Sánchez y les queremos mandar unos trucos de ***Playstation***. Ahí van.
Blasto: aspecto alternativa, pulsá rápidamente ↑ ↑ ↓ X ▲ ● en el menú principal.

Tekken 3: movimientos: Jin Kazama: one-two punches ■ ▲

One- two-split - Axe kick: ■ ▲ X → ●

Eddy Gordo: Rewinder: ■ + ▲

Boomerang kick: → → X + ●

Forest law: Dragon furi: ↓ + ← ▲ + ■

Dragon Blow: ← ▲ + ■ ■

Ahora les mando un truco de **Resident Evil 2** para cambiar la ropa de Claire o Lecen para Mariana Rial Yepsen:
Empezá el juego en modo Normal, después llegá al departamento de policía sin agarrar ningún ítem, entrá y agarrá las balas del mostrador, salí del departamento de policía, bajá las escaleras y te vas a encontrar con un muerto con un chaleco de color amarillo. Matalo con 18 balas y si estás por morir subí y agarrá una planta adentro de los arbustos, cuando la matés te dará la special key, que abre el amnesia que está donde revelar las patas.
Bueno, esta fue todo, un saludo a 7° B del Sagrado Corazón, a mis vecinas y a toda mi familia.
Chau.

Maugeri Carlos
La Plata - Bs. As.

Hola, querida Action Games:
Me llamo Martín González, tengo 13 años, vivo en San Juan y soy re vicioso.
Tengo un ***Súper Senga*** (es parecido al Sega) con varios juegos.
Ahora paso a los trucos.
Virtua Fighter
Para sacar a Dural hacé lo siguiente, ponete sobre Akuma y mové hacia la izquierda para ponerte sobre Jakung, ahora a la derecha y aparecerá sobre Akura, ahora otra vez izquierda, otra vez derecha muchas veces hasta que empiece una cuenta regresiva cuando llegue a uno tendrás a Duval para cambiar la ropa de los personajes, hacé lo siguiente, cuando elija a uno tocá ↑ C ↑ A ↓ A o ↓ C, son los cuatro colores de ropa más el común cinco.
Para tener más tiempo para elegir personajes hacé ↓ ↑ → ← y A y dirá time over y tendrás 11 segundos.
Para sacar una opción secreta entrá a options, andá a exit y tocá muchas veces izquierda (el direccional) y aparecerá option. El de los colores y el de la opción secreta los descubrí yo; qué maestro, ¿no?
Quisiera que me manden todos los poderes a mi casa de este juego.
Werrestle Mania
Cuando tenés la palabra combo, hacé lo siguiente con cada personaje.
Con todos agarralos del pelo adelante, adelante, Z y hacé lo siguiente:
Doink combo
1) → → C, Z, X, A

2) → → Z, C, X, A

3) → → C, Z, A, X, Z

Razor Ramon Combo
1) → → A, X, Z, C, A

2) → → Z, X, A, C, Z

Undertaker combo
10 → → A, C, X, Z, C, A

2) → → C, A, X, Z, C, A

Yokozuna combo
1) → → X, Z, C, A

2) → → Z, X, C, A

Shawn Michael combo
1) → → A, C, Z, X

2) → → X, Z, C, A

Bambam Bigelow combo
10 → → X, Z, A, C, Z

2) → → Z, X, A, C, Z

Bret hart combo
1) → → X, Z, C 20 → → C, Z, X, A

Lex Luguer combo
10 → → A, C X, Z

2) → → C, A, X, Z

Ahora les pido que manden trucos para este juego, no poderes ni cómo crear un personaje secreto o una onda secreta. Algo raro, algo secreto para este juego, por favor, muchachos de Action o gamemaníacos.

Martín Alberto González
San Luis Rawson - San Juan

Amigos de Action Games:
¡Hola, amigos!
¿Cómo les va?, ¿todo bien?
Soy Juan Pablo T. F. y les comento que muy pronto voy a ser poseedor de una dreamcast y por eso estoy vendiendo todos mis juegos a 4 pesos. Les comento que tengo más de 125 juegos. Los interesados llamen al 4208-1143 de 18 hs. a 22 hs., todos los días y pregunten por Pablo.
Cuando tenga la Dreamcaster, yo igual voy a publicar trucos de ***Playstation***.
Ahora vayamos a los trucos - ***Playstation***
Croc 2
En la pantalla del título, mantengan presionado L1 y hagan ■ ■ ● ↓ ← → ← →. Después de eso, empiecen un juego nuevo, mantengan apretado R2 y presionen el ■ durante el juego, para agregar 100 cristales en el inventario. Repitan este truco las veces que quieran.
ISSPRO 98
Para obtener el equipo de las súper estrellas, primero iluminen la opción "Exhibition Menú" y hacé la secuencia: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ● X.

Si lo hacen bien, van a escuchar unos aplausos y cuando eso pase, vayan a la pantalla en la que seleccionan a los equipos y mantengan presionados L1 + L2 + R1 + R2 y presionar X.
Fifa 99
Para obtener dinero extra, vayan a la pantalla de team edit y hagan: L1 L2 R2 R1 ● X ■ ▲ start select. Este truco corresponde a la versión europea (PAL).

Gamemaníacas

Blood Lines
Passwords
Jugar con Jan: UNMASKED
Jugar con Daria: DOMINATION
Jugar con Anner: CLAWEDFIST
Jugar con Joe: JUJOFEVRYI
Nivel de dificultad expert: SKUPASTYLE
Asterix
En la pantalla de elección de lenguaje, presioná X y sin soltarlo pulsá repetidamente ↑ → ↓ ← ← ↓ → hasta que veas que aparecen las palabras "cheat menu accept" en la pantalla. Continuá y comenzá una nueva partida.
Fórmula 1 "98"
Para acceder a dos circuitos nuevos, andá a la pantalla de selección "piloto/equipo" y presioná ● para entrar en las opciones. Ahora escogé la opción "editar nombre" e introducí cualquiera de estos dos.
Cheey - Poofs: pista de acorbacias
GO - COWS: una pista sencilla y buena para principiantes
Sin más que decirles me despido con un saludo a todos los que hacen la revista. Chau.
Sólo publíquenla, ¿sí?

Juan Pablo Tirado Fernández
Lanús - Oeste

Querida Banda de Action:
Es mi primer carta (sí, la 1ª), mi nombre es Juan Alejo, vio en Tandil y tengo 13 años. En agosto, el 11, cumplí 14. Quisiera felicitarlos por la revista (que es la mejor) y a todos sus "padres" que hicieron que este sueño sea realidad. En las próximas líneas, mandaré unos cuantos trucos para consolas diferentes.

Sega

Primal Rage:
En la pantalla de Start/options hacer: ← ↑ → → ↑ ← → → ← ← ↑
Wolverine Adamantium Rage
Sound Text: en la pantalla de presentación mantener A, B y start.
Ristar
Passwords especiales
ILOVEU: selección de fase
DOFEEL: solamente fase de bonus
MUSEUM: solamente jefes
SUPERB: nivel de dificultad más alto
Sonic 1
En la pantalla de presentación hacé ↑ ↓. Si lo hiciste correctamente se escuchará un sonido. Luego start + A.
Sonic 3
Ni bien Sonic empieza a moverse desde el fondo, hacé ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑
Sonic 3D Blast
En la pantalla de presentación hacé BA → AC ↑ ↓ A y apretar Start donde dice Start.
Toy Story
Selección de nivel: en la pantalla de presentación hacer A, B, ← A C A ↓ A B → A . Ya en el juego, apretar pausa y presionar A para saltar de nivel.
Invencibilidad: en el nivel 2 tomar 7 estrellas. Luego meterse en la caja y mantener ↓ hasta que la estrella de arriba gire.

Playstation

Pandemonium 2
Passwords
GETACCES: abrir todos los niveles
MORMONES: salud total
IMMORTAL: vidas infinitas
MAKMIDAY: armas permanentemente en inventario
NEVERDIE: modo dios
GENETICS: activar "mutant mode"
GONAMORL: acceso a "camera roll"
JUSTKIDN: los monstruos reviven
ACIDDNDE: texturas locas en los niveles
Resident Evil
Terminate el juego en menos de 3 horas. Al comenzarlo de nuevo tendrás el lanzacohetes del final con balas infinitas.
Dragon Ball Z Ultimate Battle 22
Todos los luchadores: en la pantalla de presentación hacer ↑ L2 ↓ ■ ← L1 → R1.
Crash Bandicoot
En la opción de password: ▲▲▲▲X■▲ ▲▲▲■X▲●▲▲▲●■▲XXXX
Duke Nukem Time to Kill
Poné el game en pausa y hacé lo siguiente: ↑←↓↑→←→↓→. Tendrás todas las llaves.
Moto Racer
En el menú principal hacé la secuencia que desees.
Saltar más alto: ← ← ↑ ↑ → → ↓ ↓ ■ ▲ X
Motos rápidas: ↑ ↑ ↑ → ← ▲ X

PC

Doom 2
En cualquier momento del juego tecleá:
IDDQD: invencible
IDKFA: todas las armas y llaves
IDCLIP: traspasar paredes
IDCLEV + un número del 01 al 32, te transporta a ese N° de nivel
IDBEHOLD +
V: para ser invencible
S: para recargar la energía
I: para ser invisible
R : para tener en traje antirradiactivo
L: para iluminar el sitio
IDDT (en el mapa): aparecen todos los enemigos
Quake 2
GOD: invencibilidad
GIVE ALL: armas, llaves e ítems
NOCLIP: transpasar paredes
NOTARGET: los enemigos no te disparan
Sin
Andá a la consola y escribí
/HEALTH999: te da salud 999
/WUSS: todas las armas

CARTAS GAMEMANIACAS

Si tenés trucos, estrategias de juegos, o simplemente si tenés ganas de contarnos algo; escribinos y publicaremos tu carta. Entre todos los que nos escriban hasta el 15 de Marzo del 2000, se sorteará un premio sorpresa.
Entonces, si ya te decidiste, escribinos a:

CARTAS GAMEMANIACAS - *ACTION GAMES*
Editorial Quark S.R.L.
Herrera 761
(1295) Capital Federal

CONTINUA EN PAG. 30 ⇨

Rayman 2
The Great Escape

La aparición del Rayman 2 prueba que ha valido la pena esperar tanto para su lanzamiento. Los amantes de la plataforma sin miembros de Ubisoft pueden estar contentos.

Rayman representó el ingreso por completo al reino 3D, y si bien no tiene la fama de Link o Mario, Rayman 2 demuestra que no se requiere un personaje muy popular para lanzar un excelente juego en plataforma 3D. Los diabólicos piratas mecánicos, liderados por el loco de Razorbeard han esclavizado al pueblo de Rayman. Nuestro héroe deberá reunir cuatro máscaras mágicas que despertarán a un dios durmiente que lo ayudará a vencer a los piratas. Durante su búsqueda recogerá fragmentos portentosos de estrellas. También liberará criaturas esclavizadas por los piratas y encontrará un grupo de amigos que lo ayudará en su empresa.

Rayman 2 recrea el mundo de Rayman. Ofrece gráficos sorprendentes, un sonido increíble e interacciones con otros personajes. Inmediatamente encontrarás a Globox, un viejo amigo que te ayudó a escapar de la nave pirata. Desde allí encontrarás una infinidad de seres con poderes mágicos, como el gigante de cabeza musculosa, una ballena aprisionada y una serpiente de agua amable, además de otros personajes sorprendentes. Te abrirán nuevas rutas, te darán nuevos poderes e información valiosa y te ayudarán a cruzar aberturas.

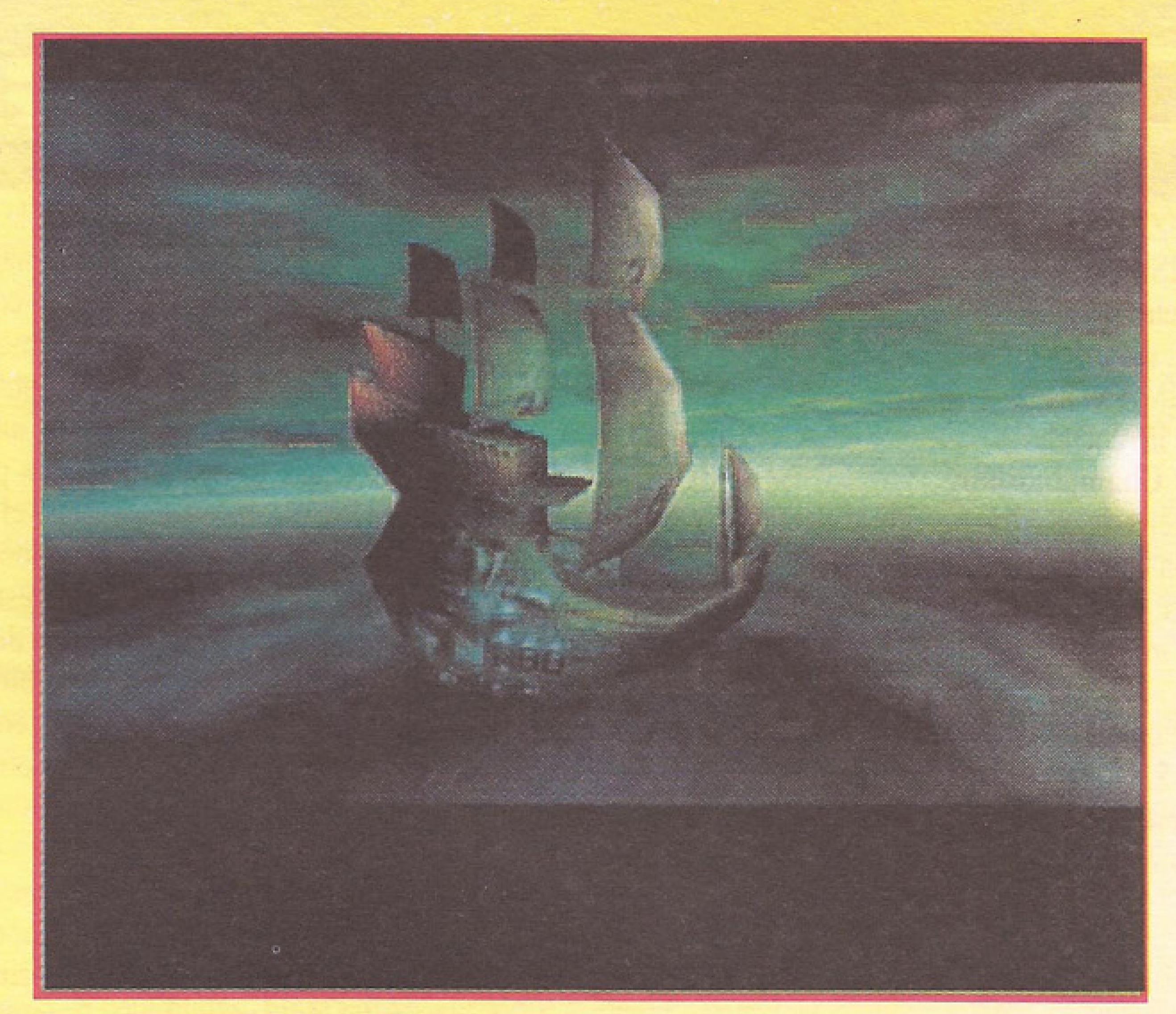


Las imágenes mejoradas del Rayman 2 toman ventaja del Pak Expansion, y son de lo mejor que hemos visto en N64. No hay interrupciones y el juego fluye claramente de una parte de un nivel a la siguiente. No te sorprenderás hasta que te encuentres sobre un arrecife y adquieras una vista de primera persona en la cual podrás observar todo el nivel sin sugerencias ni manchas. Rayman luce magnífico y su diseño es maravilloso. Los robo-piratas tienen la combinación exacta de amenaza y estupidez. Ly, tu amigo se ve como un verdadero duende, y Jano, el Guardián de la Cueva de las Pesadillas, parece provenir de un mal sueño.

Nos impresionó la creatividad del juego. La mayoría de los platformers ofrecen infinidad de saltos desde abismos y espacios a explorar con pocas desviaciones. El Rayman 2 tiene una canti-

Rayman 2 The Great Escape

dad de modos y minijuegos que lo hacen inigualable. Desde el esquí acuático, a nadar junto a una ballena, montar un caballo de carreras, o volar un barril de pólvora. El juego está lleno de sorpresas. El uso frecuente de elementos del juego diferentes hacen que sea un juego renovador y excitante. Si bien no presenta muchos objetos, estos ofrecen distintos modos de uso. El barril de pólvora se puede arrojar a los malos o a puertas, es posible usarlo para abrir jaulas o encenderlo para lanzar un cohete. Con este sistema deberás pensar detenidamente qué hacer con los ítems en cuestión.



El sonido del juego es de lo mejor que hemos escuchado en video en los últimos tiempos. Cada nivel tiene su propio tono en el fondo, en ciertos escenarios cambia el ritmo de la música o comienza un nuevo tema, conformando un verdadero sistema de sonido interactivo. Y además, la música es excelente. Los efectos de sonido también son muy buenos. Escucharás los estornudos de los piratas, las pisadas de tus zapatos sobre los conductos metálicos, las jaulas balanceándose y cada acción cercana a Rayman. Hemos intentado jugar sin sonido pero sólo aguantamos dos minutos antes de reactivarlo -lo cual es esencial para el juego.

El control es tan intuitivo que te preguntarás por qué otros juegos se molestan con complejos esquemas de control. Podrás saltar, usar tu helicóptero, disparar anillos púrpuras para balancearte, sostener Z para bloquear un blanco a la Zelda y pararte cerca de un objeto para recogerlo. Esto es lo que deberás hacer para superar cada nivel de Rayman. No necesitarás una compleja pantalla de inventarios, una cuenta o barras de vidas para lograrlo. Con su maravillosamente simple control el Rayman 2 es un juego desafiante que no complica las cosas con presiones de botones o caprichosos inventarios de ítems.

Rayman 2 es uno de los mejores juegos platform que conozco. Su guión contiene mucho humor, una excelente mecánica y es casi perfecto en el resto de las categorías. Para hacer las cosas bien, conviene tomarse el tiempo necesario; los desarrolladores del Rayman han entendido esta premisa.

Cartas

/SUPERFUZZ: modo dios
/NOCOLLISION: no clip mode
Duke Nukem 3D
DNSTUFF: todas las armas
DNSCASHMAN: hambre dinero
DNKROZ: invencible
Sega Rally Championship:
Corre con el Lancis Stractos: en la pantalla de selección de modos, tipiar XYZYX
Cisto nueva: en la misma pantalla iluminá time atack y mantené los botones X Y y listo.
MK2
Test Mode: en los créditos, apretar A, I C, U, L, E, D, S, S, U, L
Con todo esto me despido. ¡Oh! Feliz cumple, por los 7 pirulos. ¡Bye, Bye!

Juan Alejo Scornaienqui
Tandil - Bs. As.

Hola, amigos gamemaníacos:
Me llamo Eric Cussa, tengo un Sega Genesis Y varios juegos.
Hoy voy a darles un informe sobre los juegos MK1, MK2 y UMK3.
MK1: en la pantalla de presentación tenés que hacer: abajo, arriba, izquierda, izquierda, A derecha, abajo.
Este truco va a activar el cheat mode.
Fatalitys
Cage: derecha, derecha, derecha, GA (pegado)
Kano: derecha, izquierda, izquierda, izquierda, GB (pegado)
Raiden: derecha, izquierda, izquierda, izquierda, GA (pegado)
Escorpion: mantené presionado BL y hacé arriba, arriba (2 pasos)
Sonya: derecha, derecha, izquierda, izquierda, BL (1 paso)
Sub Zero: derecha, abajo, derecha, GA (1 paso)
MK2
Test mode: en option, posicionate sobre Done y hacé izquierda, abajo, izquierda, derecha, abajo, derecha, izquierda, izquierda, derecha, derecha.
Fatalitis
Kitana: BL, BL, BL, PA (pegado)
Jax: BL, BL, BL, GB (1 paso)
UMK3
Killer Kodes: en start, option presioná la siguiente secuencia C, derecha, A, izquierda, A arriba, hacé esto 2 veces o, si no, hacé A, C, arriba, B, arriba, B, A, abajo.
Esta fue mi primera carta. Espero que estos trucos te hayan servido. Chau.

Eric Cussa
Embalse - Córdoba

Hola. Soy Ernesto y para resumir:
Alone in the Dark 2
Una vez que matamos a todos los hombres, nos quedamos en el hall (abajo) y vamos hacia el pasillo, sin ponernos delante de la estatua, entramos en la habitación al lado de ésta y entramos en la otra y veremos un árbol de Navidad, tomamos la bola roja del árbol y seguimos hacia la cocina, encontramos vino en un mueble y un frasco de veneno frente al elevador de la cocina, usamos el veneno en el vino y éste se envenenará, si todavía está el cocinero gordo hay que matarlo, tomamos el sartén y los huevos fritos de la mesa. Miramos al pequeño cocinero y estudiamos su recorrido, cuando vuelva para entrar a la cocina, nosotros nos tenemos que cruzar por delante de la estatua y la lanza se activará, nosotros bloqueamos la puerta, pero con el cocinero detrás de nosotros, así la lanza lo matará. Salimos y tomamos la corona de la estatua, volvemos al hall y subimos las escaleras, entramos en la puerta y luego en la puerta enfrente de nosotros, nos enfrentamos a un hombre, cuando lo matamos tomamos el bastón espada y la derringer que nos arrojó, vamos hacia una máquina con orificios y enfrente de ésta colocamos la bola de billar, se destapará una puerta pero cerrada, en esta habitación también hay un libro y un pergamino, salimos y entramos en la puerta más cercana, donde peleamos con dos brazos armados con espadas, los vencemos con el bastón espada y luego tomamos el pergamino de la mesa y lo usamos con el trozo obtenido anteriormente.
Bajamos nuevamente al hall y vamos a la habitación enfrente de la estatua y colocamos el vino envenenado, saldrán hombres y morirán al rato una vez muertos entramos y colocamos las fichas en la pianola, tomamos el doblón cerca de ahí y vamos a la puerta que se abrió al colocar la ficha y tomamos un chaleco y municiones, salimos y vamos hacia las escaleras, vamos por la habitación donde peleamos con los brazos y colocamos la corona en la estatua cercana, nos dirigimos a la habitación contigua y tomamos el amuleto, que nos transportará, alli hay un mensaje, salimos de la habitación y peleamos con los hombres, tomamos la llave y la granada y en un pequeño cofre hay una Tommy y municiones. Pasamos la arcada que divide la habitación y usamos el doblón en el payaso y éste nos dará un pompón. Salimos de la habitación y nos perseguirá el payaso, tiramos el pompón en el cuarto de las serpientes y el payaso irá y morirá. Entramos y vamos hacia el hueco a nuestra derecha, entramos y estamos en el piso de abajo, nos dirigimos a las escaleras y subimos y vamos hasta la habitación donde se encuentra la mesa de pool, vamos hacia la puerta y usamos la llave en ella, entramos y un hombre nos contara la historia, cuando se va usamos el garfio en la puerta y nos dirigimos hacia el hall, donde la bruja nos atrapa.
Ahora somos la niña y empezamos en el laberinto de arbustos, vamos hacia el auto y empujamos la parte trasera del automóvil, y nos subiremos al auto y tomamos una bola, al cruzar, nos bajamos y tomamos el garfio, que está cerca, nos dirigimos hacia los árboles hasta encontrar uno con un hueco, vamos hacia el costado y encontramos un palo, en el cual usamos la bola, saldrá una estatua y en esta usaremos el garfio, nos capturarán y estaremos en el barco. Empujamos la cerca al lado de la puerta y salimos, vamos hacia el loro y nos dará información. Al salir de la habitación, corremos y nos escondemos en el fondo del pasillo, en el hueco, cuando el pirata siga de largo, corremos hacia la escalera más alejada y subimos, seguimos subiendo hasta llegar a la cubierta del barco. Al salir nos colocamos detrás del barril que se encuentra atrás del hombre que bebe cervezas de rodillas, de ahí nos escondemos detrás de un cajón, de ahí nos escondemos detrás de un cajón, de ahí a otro y barril y luego al otro barril que se encuentra al lado de un agujero. Tomamos el encendedor y luego descendemos por el agujero. Abrimos un cofre pequeño y tomamos el cañón y el vaso que se encuentra en el escritorio, junto a la cama hay un bastón. Frente a la puerta colocamos el cañón y usamos la pimienta en él, nos colocamos al lado del cañón y tiramos el vaso contra la puerta y luego el encendedor en el cañón. Salimos y nos dirigimos a la cocina, que está enfrente, tomamos la campanilla que dejó el pirata y la pata de pollo de la cocina. Hacemos sonar la compana frente al elevador y nos metemos en éste, al bajar encontramos una llave frente al armario, la usa-

Gamemaníacas

mos en él y tomamos la nevera y la mermelada. Al salir al hall un hombre nos persigue, usamos el hielo en el suelo, para que el hombre caiga. Subimos las escaleras, usamos la mermelada en el piso y el hombre quedará atrapado. Entramos a la sala de pool y tomamos la ficha de la mesa. Nos dirigimos a la habitación donde el hombre nos contó la historia y usamos el bastón y nos encontraremos en la planta baja, entramos en la cocina y un hombre nos persigue al ascensor y usamos la campanilla, allí nos atraparán los cocineros y seremos nuevamente Camby.
Movemos las manos para alcanzar las llaves (si no podemos alcanzarlas mantenemos apretada la flecha derecha un tiempo hasta que la alcancemos), luego matamos al pirata a los golpes y tomamos la espada y salimos de la habitación donde matamos a otro, tomamos la botella de vida. Salimos al pasillo y matamos al pirata, tomamos la mecha y el arcabuz. Entramos en la habitación de la derecha de la pantalla y peleamos con los piratas. De allí tomamos el atizador de la chimenea y en el fondo la tenaza y en el extremo opuesto las llaves. Salimos de la habitación y abrimos la puerta y nos enfrentamos al pirata. Luego tomamos el barril y el libro. Nuevamente en el pasillo bajamos por él y abrimos la puerta de la derecha, matamos al pirata borracho, tomamos una pistola, un frasco de energía, un chaleco metálico y municiones. Corremos el barril y encontramos una botella y un chaleco. Salimos de allí y nos dirigimos a la escalera, subimos. Entramos en la habitación donde duermen los piratas, salimos y entramos por la puerta enfrente del dormitorio y con la tenaza cortamos las cadenas del cañón.
Matamos al pirata que nos ataca, tomamos municiones, empujamos el cañón (si el cañón no se mueve, tengan paciencia), luego le colocamos la mecha, cruzamos la habitación y abrimos la de enfrente y depositamos el barril en el medio, salimos, vamos hacia el cañón y usamos el atizador. La habitación desapareció. Entramos en la habitación y tomamos una bolsa con monedas de oro. Entramos por la puerta de al lado y usamos las monedas para abrirla, cuando salen los dos pequeños cocineros los matamos, entramos en la cocina, tomamos el frasco de energía. Abrimos la puerta que hay allí y matamos al cocinero y tomamos el jack metálico que es una llave. Esto nos permitirá abrir la habitación enfrente de la cocina. Entramos y la bruja nos atrapa, somos la niña, usamos el bastón sobre la estatua y se abrirá la puerta.
Entramos y nos colocamos frente a la bruja y usamos la pata de pollo.
Volvemos a ser Camby. Debemos huir del hombre que nos ataca ya que es demasiado fuerte, vamos hacia la cubierta del barco. Una vez allí tratamos de tomar el garfio y eliminamos a los otros piratas. Luego subimos a la punta del mástil y peleamos con el pirata, luego de vencerlo, usamos el garfio en la soga y nos trasladamos al otro paso, donde matamos al pirata. Teniendo cuidado de no caernos, luego de esto nos colocamos en el medio del mástil y bajamos a cubierta, donde tomamos la espada del capitán Nichols. Usamos la tenaza para liberar a Grace (la niña) y luego matamos a Jack el Tuerto, una vez muerto, saltamos al bote y nos alejamos con la pequeña, mientras el barco explota y la mansión desaparece.
Final.
Hasta la próxima.

Ernesto Alejandro Martínez Mendes
La Plata - Bs. As.

Hola, me llamo Christian, ¿cómo están?
Les cuento que el motivo es para avisarles a los lectores que canjeo juegos para los sistemas **Nintendo 64**, **Super Nintendo** y **Game Boy**. También estoy buscando los juegos Macross (S. Nes), Dragon Ball Hiper Dimension (S. Nes) y Rockman 5 o Megaman 5 (G. Boy); estos juegos los compro a quien los tenga. Interesados llamar 4693-0232 de 21 a 22 horas.
Y esto es para Julián G. Serapio (A. G. 85).

Dragon Ball Z 3 (*S. Nes*)
Menú secreto: durante una pelea, poner pausa y apretar select.
Turbo: antes de encender el Super, mantener hasta que aparezca el título. L+R+X en el control 2. Si salió bien, la bola con el 3 será naranja.
Peleador extra (Trunks del futuro): en la presentación ↑ X ↓ B L Y R A ↑ X ↓ B L Y R A (se escuchará un ruido).
Super fuerza (sólo en Vs)
1) ↑ L ↓ Y
2) ← L R →
3) ↓ X ↑ R
4) L R ↑ ↓ Y X ← →
5) ↑ L ↑ R ↑ Y ↑ X
6) ← R ↑ X → Y ↓ L
Golpes secretos (todos se hacen pegados al oponente)
Goku: ← ↙ ↓ ↘ → ↗ patada
Trunks: → ← ↙ ↓ ↑ patada
Trunks (grande): → ← ↙ ↓ ↑ golpe
Go han: → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ patada
Goten: ← ↙ ↓ ↘ → ↗ patada
Vejita: → ↘ ↓ ↙ ← → golpe
Darburd: ← → ↙ ↓ ↑ golpe
Majin Boo: ← → ↘ ↓ ↑ golpe
A 18 y Kaioh Shin no se los encontré.

Christian Castellanos (22 años)
Mte. Grande - Bs. As.

Queridos lectores de Action Games:
Hola, mi nombre es Nahuel E. Heredia. Les escribo para contarles que tengo un Sega y una computadora con los siguientes juegos Gods (Mega), Sonic 3 (Mega), Fifa 97 (Mega), Animaniacs (Mega), International Super Star Soccer deluxe (Mega), Fighting Force (**PC**), Tomb Raider 2 (**PC**), Street Racer (**PC**) y Twinsen's Odyssey. Bueno, ahora los trucos de **PC**.

Heretic - Objetos
El anillo (a): te hace invulnerable
La máscara (b): te da invisibilidad momentánea
La poción (c): aumenta tu energía en 25 unidades
El libro (d): el da más potencia a las armas
La antorcha (e): dándote más luz, te ayudará en las pantallas oscuras
El reloj de arena (f): es una bomba de tiempo. ¡Alejate lo más posible!
El huevo (g): convierte en gallinas a tus enemigos. ¡Ojo! ¡No son tan inofensivas como parecen!
Las alas de oro (h): te darán la posibilidad de volar un rato
Si querés ver lo que agarraste, usá los corchetes [] y apretá enter para seleccionar el objeto que te interese. Cuando te decidas a usarlo, volvé a apretar enter.
Trucos
1) Todos los objetos: GIMME más la letra que aparece al lado de cada uno de ellos.

CONTINUA EN PAG. 34 ⇨

Cartas

2) Cambiar de nivel: ENGAGE más el número de nivel.
3) Matar a todos los monstruos del nivel: MASSACRE.
4) Aumentar la energía al máximo: PONCE.
5) Todas las armas y municiones: RAMBO.
6) Todas las llaves: SKEL.
7) Atravesar las paredes: KITTY.
8) Invencible: QUICKEN.
9) Mapa del nivel completo: RAVMAP.
10) Convertirse en gallina: COCKADOODLEDOO
11) Y si sos valiente, probá con IDDQD o IDKFA.

Dark Forces

Objetos

1) La máscara de gas: te servirá para respirar aire puro en aquellas zonas contaminadas. Accionalas con F4.
2) Los Ice cleats: son zapatos especiales para suelos resbaladizos, ponételos con F3.
3) El Headlight: es una luz que te permitirá tener mayor claridad en zonas oscuras. Encendela oprimiendo F5.
4) Los IR-Goggles: son unos lentes que te permiten iluminar el calor para detectar a los enemigos invisibles. Ponételos apretando F2.

La máscara de gas. El Headhight y los IR-Goggles necesitan una batería para funcionar.

Con la tecla X podés saltar y con la C te podés agachar.

Todas las armas que encontrés las podés seleccionar con las teclas donde están los números (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0)

Si disparás las granadas con Z, explotarán luego de 3 segundos. Si con esta arma mantenés apretada la tecla de disparo (CTRL o Z) por mucho tiempo, le darás más potencia. Probá apretar la Z con las otras armas y te llevarás agradables sorpresas.

Tocando la tecla TAB verás un mapa del nivel para orientarte mejor.

Trucos

LABUG: te reduce al tamaño de un insecto.
LACDS: te revela todo el mapa del nivel y te da la ubicación de tus enemigos, los objetos y de todas las puertas.
LADATA: lo podés usar para marcar las coordenadas o el lugar donde están ubicados los objetos.
LAMAXOUT: te dará todas las armas con la máxima cantidad de municiones y todos los objetos.
LAIMLAME: te hace invencible. Similar al modo dios del DOOM.
LAPOGO: para que puedas atravesar las paredes.
LANTFH: te ayudará a encontrar los teletransportes.
LAPOSTAL: te dará acceso a todas las armas del juego y aumentará tu energía al máximo.
LAREDLITE: podrás congelar a todos tus enemigos del nivel. Es efectiva pero muy aburrida.
LASKIP: te hará pasar de nivel y te cumplirá la misión.
LASERWERS: te conducirá a las alcantarillas.
LAUNLOCK: te dará todas las llaves, tarjetas codificadas y otros elementos necesarios para que puedas completar el nivel.

Espero que les haya gustado, chau.

Nahuel Emiliano Heredia
Lanús Oeste - Bs. As.

Queridos amigos de Action Games:

Soy de Montevideo, Uruguay, y les digo que vengo siguiendo esta revista desde hace tiempo y por eso me decidí a mandarles mi primera carta y les quería decir que tengo una ***Playstation*** con 31 CD.

Bueno, acá les mando unos trucos para ***Playstation***.

Duke Nukem Time to Kill

Invisibilidad - empesá el juego y presioná start y hace esto L2 R1 L1 R2 ↑ ↓ ↑ ↓ select, select. Si funciona dirá "invisivility".

Cabezón - presioná start y hacé 9 veces R1 y ↑

Inventori - presioná start y hacé 5 veces R1 y 5 veces L2.

Segunda presentación - cuando iniciás el juego te aparecerán las palabras GT y presioná L1, L2, R1, R2.

Twister Metal 2

Jugar como Minion, en la pantalla elegir vehículo, apretá L1, ↑ ↓ y ←

Jugar como Sweeth Tooth, hacé lo mismo pero apretá ↑ L1 ↑ →

Pantallas secretas

En la pantalla de selección de pista, apretá:
Rooftops: ↓ ← R1 ↓
Cyburbia: ↓ ↑ L1 R1
Svoid! Swanp: ↑ ↓ ← R1

Inmortal - Cuando empezás a jugar mantené L1 y R1 y apretá ↑ ↓ ← → → ← ↓ ↑

Armas infinitas - sostené L2 + R2, presioná ↑ ↓ ← → → ← ↓ ↑

Vigilante 8

Invisibilidad: I-WILL-not-Die
Ruedas monstruosas: MONSteR - WHEELS
Todos los autos: WHNNWLMTSCUCLH
Autos más livianos: ReDuce - GRavity

Quisiera saber si tienen trucos para The contra Adventure, Street Fighter Alpha 3 y Dodgem arena.

Bueno, hasta la próxima y por favor, publiquen mi carta porque es la primera. ¡Chau!

Andrés Buzo
Montevideo - Uruguay

Hola, me llamo José Ignacio, tengo 14 años y es la segunda carta que mando, vivo en Viedma, Río Negro.

Aquí les mando unos truquitos para la consola ***Playstation***. El truco es para **The King of Fighters 97**, para tener cinco (5) luchadores secretos: en la selección de luchadores, apretá L1, R1 simultáneamente.

Elegir Orochi - En la selección de personajes, apretá L1, L2, R1, R2 simultáneamente, este truco funciona solamente en el modo versus o en el practice mode.

Bueno, esto es todo, me despido de ustedes, gamemaníacos. Hasta la próxima.

José Ignacio Calvo Cayuqueo
Viedma - Río Negro

Querida Action Games:

Me llamo Guido Loreto, el fan Nº 1 de la revista. Hace un año y medio que vengo comprándola.

Ahora voy a mandar un par de trucos para la ***Playstation***.

Siphon Filter

Elegir el nivel: en el juego presioná start y andá a la opción de option. Posate arriba de select mision y presioná ← R1 L1 select ■ X.

Knock out Rings: boxear como oso: en el menú principal presioná: → ■ → ▲ → ● → X. Oirás un sonido. Elegía un luchador y podrás pelear como oso.

Resident Evil 2 - Jugar con arma láser

Para jugar con esta súper arma, tenés que terminar el juego entero sin utilizar ni una sola hierba o aerosol; este truco no te saldrá si utilizás un truco para ser inmortal.

Bueno, con esto me despido.
PD: quería pedir unos trucos para el **Silent Hill Parasite Eve** y cómo ser inmortal en el **Resident Evil 2**.
Chau, sigan así y les quiero mandar saludos a los chicos de 7° grado del Instituto.
Por favor, publiquen mi carta: se los ruego.

Guido Loreto
Cap. Fed.

Hola, gamemaníacos! Nuestros nombres son Nicolás y Juan Martín Pereló, tenemos 11 y 10 años. Tenemos un ***Playstation*** Dual Shock que se encuentra en nuestra quinta de Chascomús y solamente podemos jugar los días que vamos. También les damos algunos truquitos.
Vigilante 8: andá a Game Option, después a Game Status y apretá ● (círculo) para poner los password.
WMNNWLHTSCUCLH: obtendrás a Molo, Dave, sid Burn, Convoy y Y the alien, que maneja el 64 'Luxo Saucer.
MONSTER_WHEELS: los autos tendrán ruedas tremendas.
DEADLY_MISSILE: los misiles Interceptor tendrán más poder
REDUCE_GRAVITY: los autos saltarán más fuerte
I_WILL_NOT_DIE: invencibilidad
Moraleja: cuando estés jugando, presioná open en la consola y poné un CD de música que te guste. Podrás jugar al V8 con la música y el CD del otro compact.
Tomb Raider 3: cuando estés jugando, parado, quiero y con las armas guardadas, hacé:
Salud: R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2
Todas las armas: L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L2, R2
Nivel: L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2
Secretos: L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2
Race Key (en Lara's home): R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2k R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2
Para sacarte de encima al mayordomo: tenés que encerrarlo en la heladera.
Mortal Kombat Mythologies Sub-Zero:
XJKNST: fase final
GTTBHR: vidas infinitas
Mortal Kombat 4
Luchar como Meat: jugá con dos jugadores y andá a Group, vas a ser Kay, mientras tu enemigo elige cualquier personaje. Ganale y andá de nuevo a Group, vas a ser Raiden, ganale de nuevo a tu adversario y repetí la secuencia de Group hasta llegar a Sonya, elegí a cualquier personaje, después de haber ganado con todos y serás Meat, pero ojo, serás Meat hasta que pierdas.
Cheat Menú: elegí modo 2 jugadores y una vez que eligieron los peleadores tipeá el código 302213. Salí del juego y entrá a options y colocate sobre Vs Screen Enabled, y apretá L1 y R1, mantené unos 10 segundos, escucharás la risa de Shao Kahn y el juego te brindará una nueva opción, el Cheat Menú.
Para elegir a Noob Saibot y Goro: cuando tengas el Cheat Menú, no cambies nada y salí de Options. Entrá en Arcade Mode y elegí de a 2 jugadores, para elegir a Noob Saibot, una vez que entraste en Choose your player (elegí tu jugador), ponete sobre la hidden box y apretá L1 y R1. Ponete en Reiko y nuevamente apretá L1 y R1 y tipiá, antes del combate, el password 302213. Para Goro lo mismo pero elegí en vez de Reiko a Shinnok.
Por si querés saber los movimientos de tu peleador entrá en Practice mode. Para cambiar la vestimenta: cuando elegís al peleador apretá start y R1.
Fifa 98
Para jugar con paredes invisibles, cambiá el nombre de cualquier jugador de Wales por el de Warren.
Para jugar con jugadores pequeños, cambiá el nombre de cualquier jugador de Vancouver por el de Kerry.
Crash Bandicoot 2:
En la pantalla del osito del 2° nivel, cuando te lance, apretá para atrás y te llevará hasta una pantalla secreta.
Dragon Ball Final Bout
Para obtener un menú de sonido: cuando encendés la consola, apretá los 4 botones de arriba, hasta la pantalla de título. Allí hacé 9 veces T (triángulo), 9 veces X, 9 veces C (cuadrado) y una vez ●.
Para obtener los súper Saiyayins: tenés que tipiar en la pantalla de presentación izquierda, derecha, abajo, arriba, izquierda, derecha, abajo, arriba, 5 veces T y 9 veces X.
Dragon Ball Z Ultimate Battle 22
Para transformarlo en 27 tenés que hacer la sig. secuencia en la pantalla de presentación: (arriba y T), (abajo y X), (izquierda y L1), (derecha y R1).
Apretarlos al mismo tiempo.
Tekken 3
Para tener a todos los jugadores secretos, incluidos Ogre y True Ogre, tenés que pasar la final con todos los jugadores.
Para los que no saben y para los que saben también que se puede escuchar música en el Play Station y para no aburrirse, se pueden ver "mamarrachos" de colores si apretás Select.
¡Chau! Y ¡vamos Argentina en Paraguay 99!

Juan Martín y Nicolás Manuel Perelló
Cap. Fed.

Soy Federico Bruno, 11 años.
PC: **Need for Speed 3**
Poné GO 17 ó 18 y tenés el auto de policía, también podés poner Go y del 01 al 22 y te da diferentes autos.
Un saludo a Federico Hidalgo y Francisco Tuno.
Les quiero pedir trucos para **Road Rash 3-D** (***Playstation***).
Quiero los trucos de Thunder Truck Rally.

Federico Bruno
F. Varela - Bs. As.

Me llamo Matías Ramón Benítez, tengo una consola ***Sega Saturn*** y una ***PC*** les cuento que vendo la Sega Saturn con un joysticks y 4 juegos a $160. Los que estén interesados en comprarla, llamen al 4758-8457, pregunten por Matías. Bueno, ahí vamos con los trucos.
Mortal Kombat 4 (***PC***)
Sonya: ↓ ↓ ↓ ↑ CR
Jax: ← → → ↓ BL
Scorpion: ← → → ← BL
Quan chi: ↑ ↑ ↓ ↓ GB
Sonic 3D Blast (***Saturn***)
En Press start, hacé B, A → A, C, ↑ ↓ A
Mortal Kombat 3 Ultimate (***Saturn***)
Para ejecutar la animality, tenés que estar en el tercer round y hacer la mercy, presionar B, hacé ↓ ↓ ↓ después soltá B.
Animalitys
Scorpion: → ↑ ↑ A (cerca)
Kitana: ↓ ↓ ↓ B (cerca)

CONTINUA EN PAG. 38 →

WipeOut









El Wipeout 2097 es un clásico de PlayStation. Sus tremendos efectos visuales, su formación musical brillante y la mejor acción de una carrera futurista se combinan para hacer un juego sorprendente. Este ha sido el mejor título de Psygnosis. Ahora, esta joya PlayStation ha arrivado en Saturn, ¿ha valido la pena esperar tanto?

¿COMO ES ESTE NUEVO WIPEOUT?

Wipeout 2097 es muy distinto del original. Sí correrás vehículos futuristas a través de caminos laberínticos, pero con las características del Wipeout mejoradas. Al comienzo podés elegir una de seis pistas. Luego de triunfar en las seis, podrás correr en 4 versiones difíciles de las 4 pistas más fáciles. Si vencés en ellas, accederás a dos pistas más. Si entonces lográs triunfar en 8 carreras obtendrás un vehículo muy especial. El juego tiene una gran estructura y te puede llevar años conocerlo todo. Te lo decimos por experiencia.

El Wipeout 2097 tiene un sistema de punto de prueba, pero el énfasis está puesto en las vueltas.

En cada carrera participan 12 corredores. Así el juego es mucho más desafiante, y evita el problema de correr aparentemente solo, como ocurría en el original. Los sistemas de armamentos también han sido notablemente mejorados. Además de misiles, minas y blindajes nuevos, tendrás un rayo excéntrico que podrás usar para "levantar" la pista, un modo auto-piloto y una super-explosión que puede destruir automáticamente a un competidor. Por supuesto, con todo este poder destructivo a tu disposición, deberás vigilar tus espaldas. Hay un foso de detención que podés atravesar para recargar tu energía, pero esto restará tiempo a tus registros de vuelta.

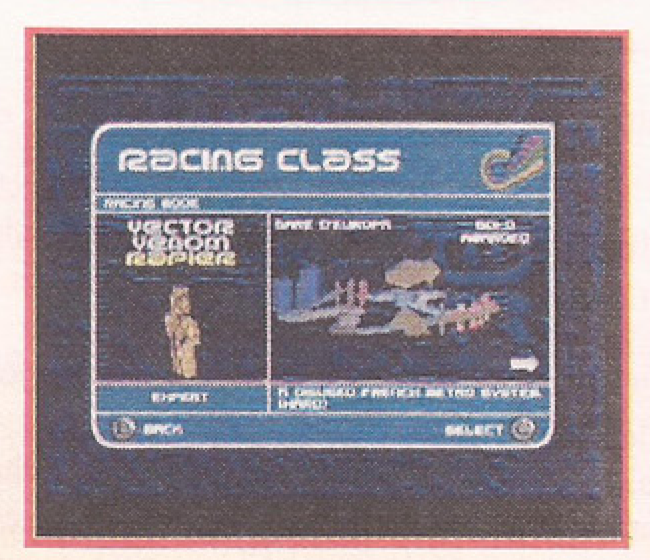
TODAS LAS PISTAS SON BRILLANTES

Las pistas del Wipeout 2097 están brillantemente diseñadas. El juego es más flexible que el original, y te permite rebotar en los bordes de las pistas sin hacer

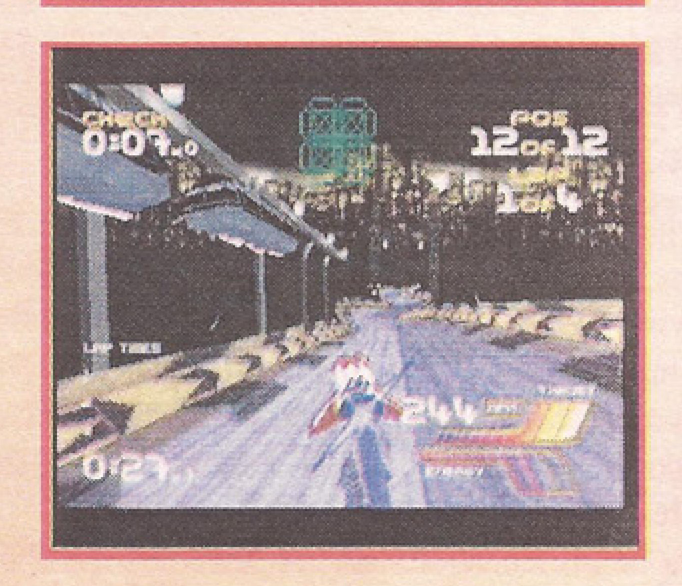
2097











frenadas mortales. El control de los vehículos es superior. Siempre podrás mejorar tus récords. El nivel de dificultad del juego es excelente, el modelo aéreo de los vehículos impacta y la calidad del diseño se mantiene en todas las pistas y niveles.

LOS DEFECTOS.

La versión Saturn del Wipeout 2097 es buena, pero no tiene el nivel de la versión PlayStation. No se trata de otra lamentable conversión del formato rival de Sony, el Wipeout 2097 sigue siendo un juego excelente.

La mayor diferencia entre ambas versiones está en la calidad de los gráficos. La Saturn está menos detallada y sus texturas son inferiores. Los efectos de transparencia y explosiones usados como coberturas en PlayStation han sido reemplazados con efectos menos impactantes. La versión PlayStation era maravillosa. Sus gráficos detallados se movían rápidamente. El de Saturn sigue siendo un gran juego. Sus trayectos son variados, detallados y muy imaginativos. Su calidad visual es semejante a la de un juego arcade.

Aparte de los gráficos, la banda de sonido también es diferente. La versión PlayStation incluía distintas bandas, como The Prodigy. En Saturn toda la música pertenece a una sola banda. Sus tonos tecno son muy buenos, complementan perfectamente la acción de una carrera futurista, pero no llegan al nivel del sonido en Playstation. (La versión PC del juego también tendrá música exclusiva de una banda.)

Los efectos de sonido del juego son idénticos. Cada aceleración generará unas palabras y hay ruidos brillantes de carreras futuristas. En resumen, tanto los gráficos como el sonido son excelentes. La presentación del Wipeout 2097 es perfecta.

VEREDICTO

El Wipeout 2097 de Saturn es una conversión digna. Es tan jugable como la versión PlayStation y visualmente no es inferior a ningún otro juego Saturn. En PlayStation es un poco mejor, pero si tenés una Saturn, te lo recomendamos especialmente.

Cartas

Jade: → ↓ → → C (cerca)

Reptile: ↓ ↓ ↓ ↑ Z (cerca)

Cirax: ↑ ↑ ↓ ↓ (cerca)

Jax: sostené A, hacé ↓ ↓ ↓ → soltá A

Kabal: sostené X, hacé → → ↓ → soltá X (cerca)

Liu Kang: ↓ ↓ ↑ (a 2 pasos)

Por favor, publíquenme.

Matías R. Benítez
El Palomar - Bs. As.

Action Games:

Me llamo Claudio Cabello, tengo 16 años y les cuento que tengo un Sega Genesis con algunos cartuchos. Bueno, acá les mando algunos trucos:

Sonic 1: ↑ ↓ ← → ↑ ↓ ← → a, b, c y start

Sonic 3: mientras dice Sega, apretá ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑

Earth worm Jim:
Recargar tus armas: ABBBCACC
Recargar energía: ACCABBAC
Vida extra: BBCCAAAA

Quisiera pedirles algunos trucos, como fatalitys del Mortal Kombat 3 y todos los trucos del Mortal Kombat 3 Ultimate, también sobre ISSSD (International SuperStart Soccer Deluxe) y Cuthroat Island. Eso es todo por el momento. Espero que publiquen mi carta.

Claudio Cabello
J. L. Suárez - Bs. As.

Hola, ¿cómo están amigos de Action Games?

Les escribe Diego Morales R., soy de Chaco, de la localidad de Resistencia.

Yo soy fanático de la revista que hacen ustedes y soy poseedor de una Sega Mega Drive, con varios juegos, como por ejemplo, Sonic & Knuckles, NBA Jam, WWF Royal R., y otros.

Esta es la primera vez que les escribo, ya tengo 14 años, hace más de dos años que compro la revista, yo tengo la número 1, en la que Bart Simpson aparece en la tapa.

Bueno, vamos a los juegos.

Aquí les mando algunos trucos.

MK3 Ultimate
En la pantalla de presentación hacé: A, C, arriba, B, arriba, B, A, abajo. Con esto lográs las 3 opciones.

NBA Jam
Power up: en la pantalla de tonig match 'up presioná el B, 7 veces, y mantené arriba, A y B. Con esto obtendrás la pelota de fuego.

Cool Spot
Para pasar de nivel, poné pausa y hacé: ABC, BAC, ABC, BAC.

Bueno, espero que estos trucos les hayan servido y quiero dejar un desafío: cómo hago para pasar de nivel o elegir todos los bonus y convertirme en Supersonic en el Sonic & Knuckles de Mega.

Bueno, ahora sí me despido. ¡Chau! ¡Y aguante Action Game!

Publiquen mi carta y aprovecho para mandarles un saludo a mis amigos Marcos y Martín.

Diego Morales
Resistencia - Chaco

Action Games:

Como todos los meses les escribo para ayudarlos con los mejores trucos y estrategias.

Pero antes de empezar a darlos, les voy a exponer a los gamemaníacos mis dudas (todos para ***Playstation***).

Rival Schools (Legión de Héroes) - Quisiera saber si este juego tiene algún truco. Además, tengo una duda. Cuando juego con el disco 2 (Evolution), al empezar, en la pantalla de selección de personaje, en la parte inferior hay 5 casilleros con sombras que supuestamente serían para personajes secretos. Cuando paso la final una vez aparece el casillero del medio, la imagen de dos caras y abajo dice "extra". Ya me harté de jugar y pasar la final y saqué más de 25 personajes nuevos que aparecen en el mismo casillero (a decir verdad, son sólo 5 ó 6 que se repiten constantemente, con nuevos poderes). Mi pregunta es ¿cuántos personajes más hay en ese casillero?, ¿cómo hago para sacar los personajes ocultos de los 4 casilleros restantes?

Resident Evil: así como existe un truco para hacer que el juego de Jill sea más fácil (me refiero al truco de conseguir la llave ganzúa), quiero saber si existe alguna manera de hacer más fácil el juego de Chris.

Dino Crisis: quiero cualquier truco para este juego.

Bueno, empiezo con los trucos, todos para ***Playstation***.

Dragon Ball Final Bout: en la pantalla inicial presioná simultáneamente L1 + L2 + R1 + R2 para obtener el sound test.

En la misma pantalla, hacé → ← ↓ ↑ → ← ↓ ↑ ▲ X 5 y X 9 veces para obtener todos los personajes.

Tekken 3: todos los personajes secretos: este juego tiene 11 luchadores secretos. 9 de ellos salen cuando pasás la final 9 veces con 9 personajes diferentes. Pero sacar al dragon Gon y al doctor B es más difícil. El primero sale así: debemos jugar en la modalidad Time Attack y obtener un buen tiempo para poder anotar tus iniciales en las tablas de récord. Al hacerlo, ponemos GON en la tabla y listo. El doctor es más complicado. Tenés que ganar 4 veces la modalidad Tekken Force y obtener 4 llaves. Cuando las tengas te vas a enfrentar al doctor y si le ganás, aparecerá como un personaje seleccionable.

Tomb Raider: en la pantalla inventario:
Pasar de nivel: L2, R2, L1, ● ▲ L1, R2, L2.
Todas las armas: L1, ▲ R2, L2, L2, R2, ● L1.

Spider: estos trucos se hacen con el juego en pausa.
Recargar poder y energía: ▲ X X X ● X ■ ▲ X ▲ ●
Reducir tamaño de la araña: ▲ ■ ● ▲

Iron man and X-O Manowar in Heavy Metal: password
C04A7707777777777777777: armadura completa, boost, 99 vidas y último jefe en modo 1 player
C02A77X777777777777777777: armadura completa, boost, 99 vidas y último jefe en modo 2 players.

Fade to Black: passwords
▲ ● X ● X
X ● X ● ▲ X
X ▲ ● ● ▲
▲ ● ● ▲
▲ X X X X ●
● ● ▲ X ▲ X
X ▲
▲ X X ▲ ● ▲
X ▲ ● ▲ ●
● X X X
▲ X ● X

Pandemonium 2 - passwords
GETACCESS: abre todos los niveles
NEVERDIE: invulnerabilidad

Gamemaníacas

SKATBORD: acceso a bonus
ACIDDUDE: texturas raras
IMMORTAL: 31 vidas
MAKMYDAY: arma permanente
GENeTICS: modo mutante
HORMONES: salud completa
JVSTKIDN: los monstruos se regeneran

Perfect Weapon

invencibilidad

Con el juego en pausa presioná simultáneamente ● ■ → . Después presioná R1. R2 ← .
Vas a escuchar un sonido si lo hiciste correctamente.

Bueno, ésos son todos los trucos por este mes. Si quieren las estrategias de juegos de *Playstation* (Tom Raider. 1, 2 y 3. Resident Evil 1 y 2. Silent Hill. entre otros) pueden escribirme o pedirlos mediante la revista. ¡Ah!, además necesito trucos para Apocalypse y la estrategia para el Dino Crisis.
Ahora sí, verdadero final. Chau.

Hernán Jorge Kralj
I. Casanova - Bs. As.

Hola, amigos de Action:
Me llamo Nicolás, tengo 13 años y aquí les mando unos trucos de *Súper Nes* y **PC**.

MKII

Fuerza bruta
Para derrotar a tu oponente con tan sólo 2 golpes, en la pantalla de selección de luchador y apretá: abajo, arriba, derecha, arriba, izquierda, select. Hacelo rápidamente.

30 continues
Para tener 30 continues apretá en la pantalla anterior: arriba, derecha, abajo, izquierda, select.

Tiempo extra
Para tener tiempo extra apretá: arriba, arriba, izquierda, arriba, abajo, select.

Pelea contra Jade
En la pantalla de selección de jugador, apretá rápidamente: arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, select.

Pelea contra Smoke
En la pantalla de selección de jugador, apretá rápidamente: arriba, izquierda, arriba, arriba, derecha, select.

Pelea contra Noob Saibot
En la pantalla de selección de luchdor apretá rápidamente: izquierda, arriba, abajo, abajo, derecha, select.

Pelea contra Kintaro
En la pantalla de siempre apretá rápidamente: arriba, abajo, abajo, derecha, derecha, select.

Pelea contra Shao Kahn
En la pantalla de selección de luchador apretá rápidamente: derecha, arriba, arriba, derecha, izquierda, select.

International Super Start Soccer Deluxe

Equipos "all Starts"
Si querés obtener seis equipos de los mejores apretá el siguiente código R ↑ ↓ L X B ← A → Y. Esto hacelo en la presentación del juego (en el título) con el joystick 2.

Top Gear 2

Para comenzar en la última pantalla con un súper auto y 182.000 pesos, poné el siguiente código: Y) 53 " B # 4 P L G T " " P ? # 1 V T " "

NBA Jam

Este juego tiene 12 personajes ocultos con los que podés jugar. El método para sacarlos es el siguiente: de las iniciales que se inician debés poner las dos primeras con el botón A, después seleccioná con el cursor la tercera inicial, pero no la pongas; con la tercera inicial seleccionada, apretá y mantené los botones L y R y start presionados y después seleccioná la tercera inicial con el botón X o A, según la forma en la que esté indicado.

Personaje	Iniciales	Botón
Bill Clinton	ARK	X
Al Gore	NET	A
Kabuki	QB_ (espacio)	X
Mark Turmell	Mjt	A
Weasel	SAX	X
Janiet Rivett	RJR	X
Scruff	ROD	X
Sal Divita	SAL	X
Warren Moon	UW_ (espacio)	A
Air dog	AIR	X
P Funk	DIS	A
Chow-Chow	CAR	X

"He is on fire"
Comenzá un juego normal y en la pantalla de Tonight's match up presioná cualquier botón 7 veces y entonces presioná y mantené el botón Y, B y ↑ hasta que comience el juego.

PC

Quake / Quake II

GOD: modo dios
FLY: podés volar
IMPULSE 9: todas las armas, llaves, etc.
NO TARGET: invisible
IMPULSE 225: poder en las armas
NOCLIP: traspasar paredes
IMPULSE 11:
Apretá el símbolo que hay al lado del 1 en el keyboard y aparecerá la consola.

Doom 1

IDDQD: ser invencible
IDDT: hacelo 2 veces en el mapa y verás enemigos y objetos
IDBE HOLD: podrás elegir varios objetos
IDKFA: todas las armas, 200% de armadura y todas las llaves
IDMYPOS: notifica nuestras coordenadas
IDCLIP: atravesar paredes

Doom 2

IDDT: hacelo 2 veces en el mapa
IDDQD: invencible
IDKKA: todas las armas y llaves
IDDQO: inmortal
IDBEHOLDI: invisible
IDBEHOLDR: traje radio activo
IDCLIP: atravesar paredes
IDDGD:

Bueno, esto ha sido todo por hoy y espero que mis trucos sirvan. Perdón por tachar tanto.
PD: Si algún chico, está interesado por un Super Nintendo con 3 juegos a sólo $100, llame al siguiente número 4463-8837. Chau.

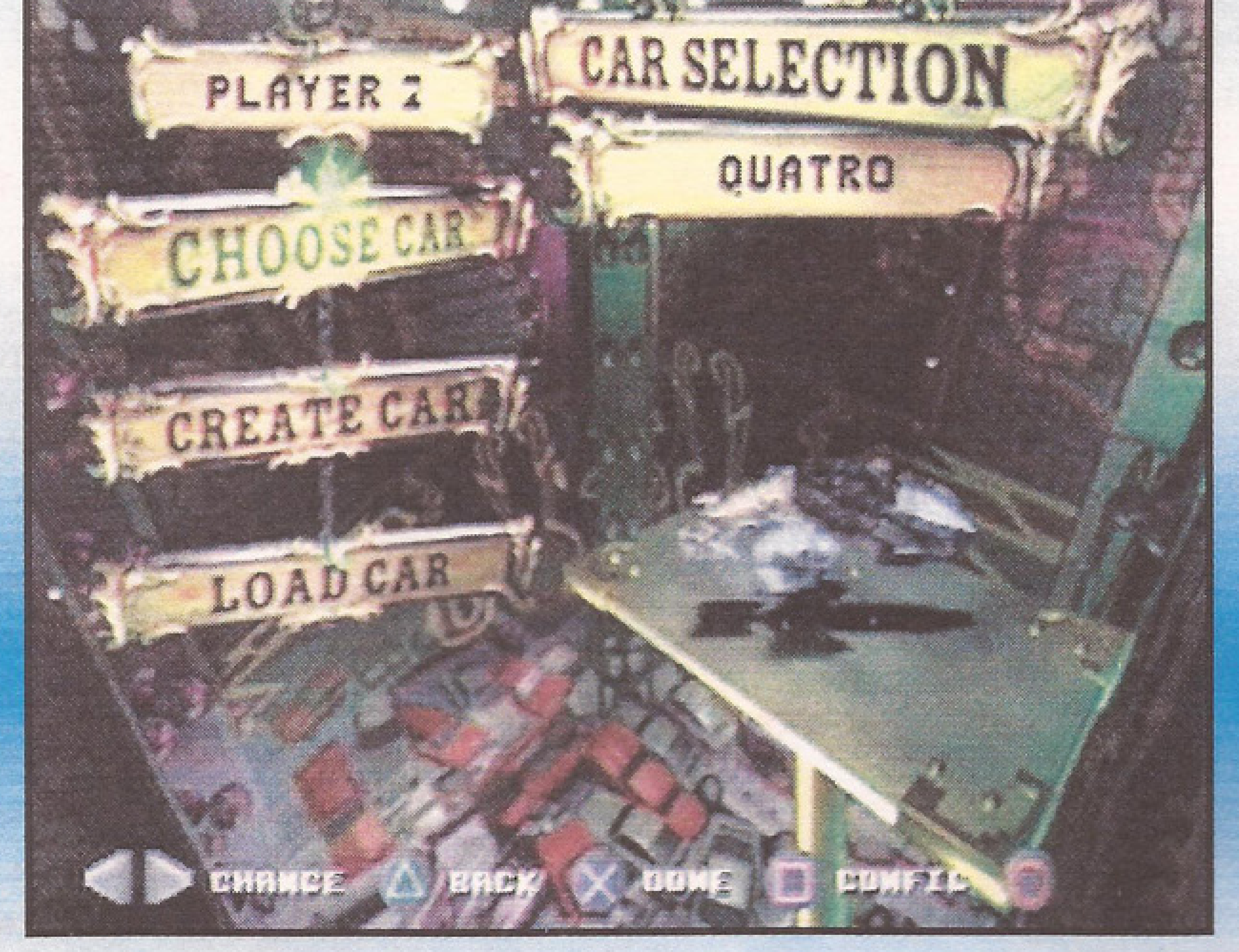
Nicolás Giuffré
Villa de Mayo - Bs. As.

Queridos Gamemaniacos: no se olviden de mandar su carta hasta el 15 de Marzo del 2000 y participen del sorteo de Cartas Gamemaníacas por premios sorpresa. ¡¡¡Chau querida banda, nos encontramos el mes que viene!!!

Twisted

La serie Twisted Metal se lanzó unos meses después del debut US de PlayStation. Sus juegos muestran claramente las diferencias entre los sistemas basados en CD de 32-Bit y las plataformas de plaqueta de 16-Bit de antes. Twisted Metal ha definido los parámetros del género combate de autos al colocar sobre vehículos arsenales de armas y movimientos especiales, entablándose batallas que sólo terminan con la extinción de uno de los combatientes. El segundo juego, Twisted Metal II: World Tour, es una versión mejorada del original, y se lo considera uno de los mejores juegos jamás lanzados de Play Station. Al lanzamiento del tercer título, SingleTrac Studios, creadores de la serie, pasaron a GT Interactive, y el editor Studios 989 optó por extender la serie al ámbito doméstico. El juego presentó nuevas armas, personajes y opciones para múltiples jugadores pero no tenía la originalidad de los anteriores, y su nueva maquinaria física fue bastante frustrante. Aunque se vendió bien, el Twisted Metal III representó un retroceso, y abrió interrogantes sobre un juego posterior. Luego de su lanzamiento, podemos asegurar que el Twisted Metal 4 es muy superior a su predecesor.

Para empezar, el diseño de niveles es mucho mejor que el del Twisted Metal III. Tiene más áreas ocultas, y deberás jugar varias veces cada nivel antes de conocerlo en su totalidad. Entre los niveles destacables se incluyen el Amazonia 3000 BC, en el cual hay pocos pasadizos por donde escabullirse, The Oil Rig (Equipo Combustible), que presenta un montón de lugares donde armar trampas. Cada etapa también tiene un arma secreta que podés usar contra tus enemigos hasta que venga alguien a quitarte los controles del arma. Por ejemplo, en el primer nivel usarás un imán muy grande que les quita vuelo a tus oponentes y los conduce a una terrible caída. Los niveles no son tan épicos como los de Twisted Metal II: World Tour, pero son igualmente atractivos. El más tonto es el primero - una zona de construcción llena de espacios planos.



El control y los movimientos físicos también son mejores aunque aún pueden ser superados. Es demasiado fácil chocar, errar una rampa o atascarse patinando sobre un precipicio, aunque esto no sucede tan a menudo como en el juego previo. Los gráficos no son tan buenos como los de su principal competidor actual -el Vigilante 8: Second Offense de Activision- y su música es simplemente buena. Cada nivel tiene sus propias versiones de can-

Metal 4

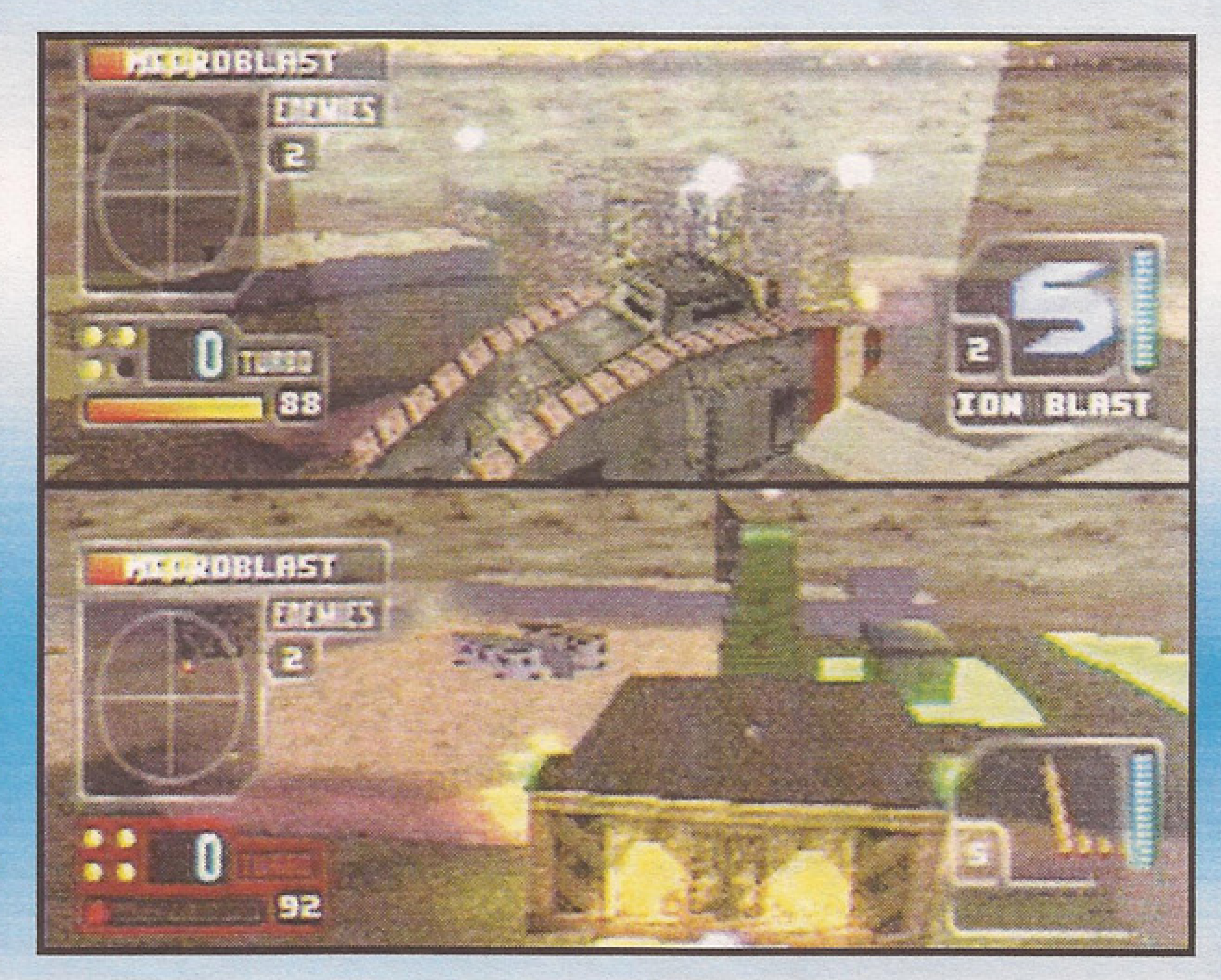
ciones y aparecen bandas como Cypress Hill, Cirrus y Skold; las mejores son remixes de las canciones de Rob Zombie del Twisted Metal III.

Algunas armas nuevas pronto se convertirán en las favoritas de los gamemaníacos, como el M.I.R.V., el congelador remoto (una bomba que congela el área donde explota), y las minas de proximidad (funcionan muy bien en áreas de teleport o cuando te están persiguiendo varios oponentes). Tus rivales del nuevo torneo también se destacan, entre ellos el camión exterminador Goggle Eyes (Ojos Saltones) y Rob Zombie, cuyo Dragula posee una arma especial que atrapa cualquier vehículo de un área por un momento y le dispara hasta hacerlo explotar. La nueva opción de crear autos te ofrece tres opciones de tamaño, estilo y pintura; cuatro de armas especiales, ladrones y más de una docena de insultos.

En lugar de tener un jefe-medio y uno final, el Twisted Metal 4 tiene jefes al final de cada nivel creados a partir de una o dos "super" versiones de oponentes perdidos (como Axel y Thumper). Es una buena idea pero ya no te espantarás como antes cuando aparezca un jefe. (¿Recordás las palabras "Preparáte para Minion" del Twisted Metal y el Twisted Metal II: World Tour?). Al menos esto sucederá con todos los subjefes. Cuando al final aparezca Sweet Tooth (Diente Dulce) querrás escapar de su terrible presencia.

Los modos para dos jugadores -co-op y batalla mortal- te permiten configurar la división de pantalla de manera horizontal o vertical, o variantes como una división por cuatro, con la mitad cubierta por información de armas, radar, y velocímetro. (Los modos de división por cuatro son mejores, y en ellos verás el mundo como una versión pequeña de la pantalla completa.). El promedio de marco en estos modos no es tan veloz como el de los niveles simples. Si usás uno de los vehículos más grandes y lentos terminarás usando demasiado el turbo. (Afortunadamente el promedio de marco del modo para cuatro jugadores no es tan inferior al de dos jugadores.) Este problema no afecta el valor de juego de estos modos. También tenés la opción en el modo simple de usar un aliado CPU que te ayude en tus batallas. Estas opciones están mejor presentadas que en el Twisted Metal III.

El Twisted Metal 4 es una gran evolución respecto de su predecesor, como el segundo juego lo fue en relación al original. Puedo afirmar que la serie va por buen camino.

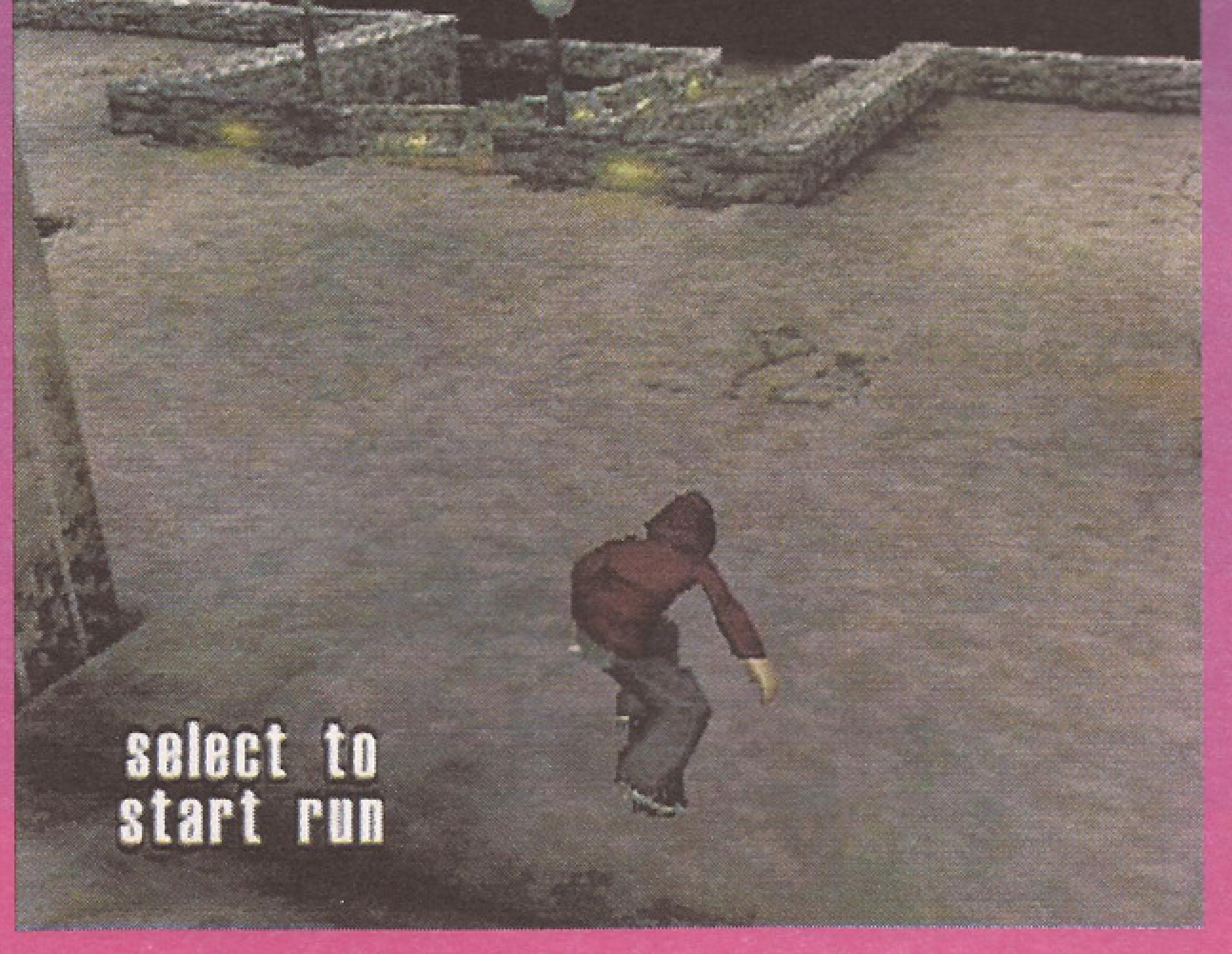


Thrasher

Skate and Destroy

Thrasher: Skate & Destroy tuvo la mala suerte de ser lanzado luego del Pro Skater de Tony Hawk. Si bien son juegos del mismo género (skateboarding) presentan grandes diferencias. Mientras que el Tony Hawk tiene un abordaje vertiginoso, tipo prepararse-y-jugar el Thrasher es un poco más complicado y se asemeja un poco más a un simulador, su sentido es completamente distinto al de su competidor.

El objetivo del juego es aparecer en la tapa de Thrasher como el skater del año. Comenzarás como un skater bajo, merodeando un barrio industrial. Cada nivel tiene un puntaje que debes superar para acceder al área siguiente. A medida que recorras los doce niveles del juego aprenderás nuevos trucos y ganarás sponsors. Podés cubrir tu skate con logos de marcas de ropas y fabricantes de tablas como Converse, DC Shoes y DVS. También podés optar por ser independiente y no usar logos. Cada nivel comienza con un skate libre, que te permite practicar en el área para descubrir sus obstáculos más importantes. Cuando te sientas preparado, golpearás seleccionar y el cronómetro iniciará una cuenta de dos minutos. Deberás superar el puntaje establecido para el nivel, 5000 en el primero, elevándose hasta los 25000 que requiere el nivel final. Cuando el tiempo expire, un policía o un delincuente te perseguirá. Algunos niveles son parques de skate, de modo que no deberás precipitarte a una salida de nivel para evitar que te atrapen. También hay varios juegos para múltiples jugadores, incluidos los mejores trucos, peores golpes, caballo, frotación más larga, trepada de pared más grande y una exhibición de dos minutos simple.



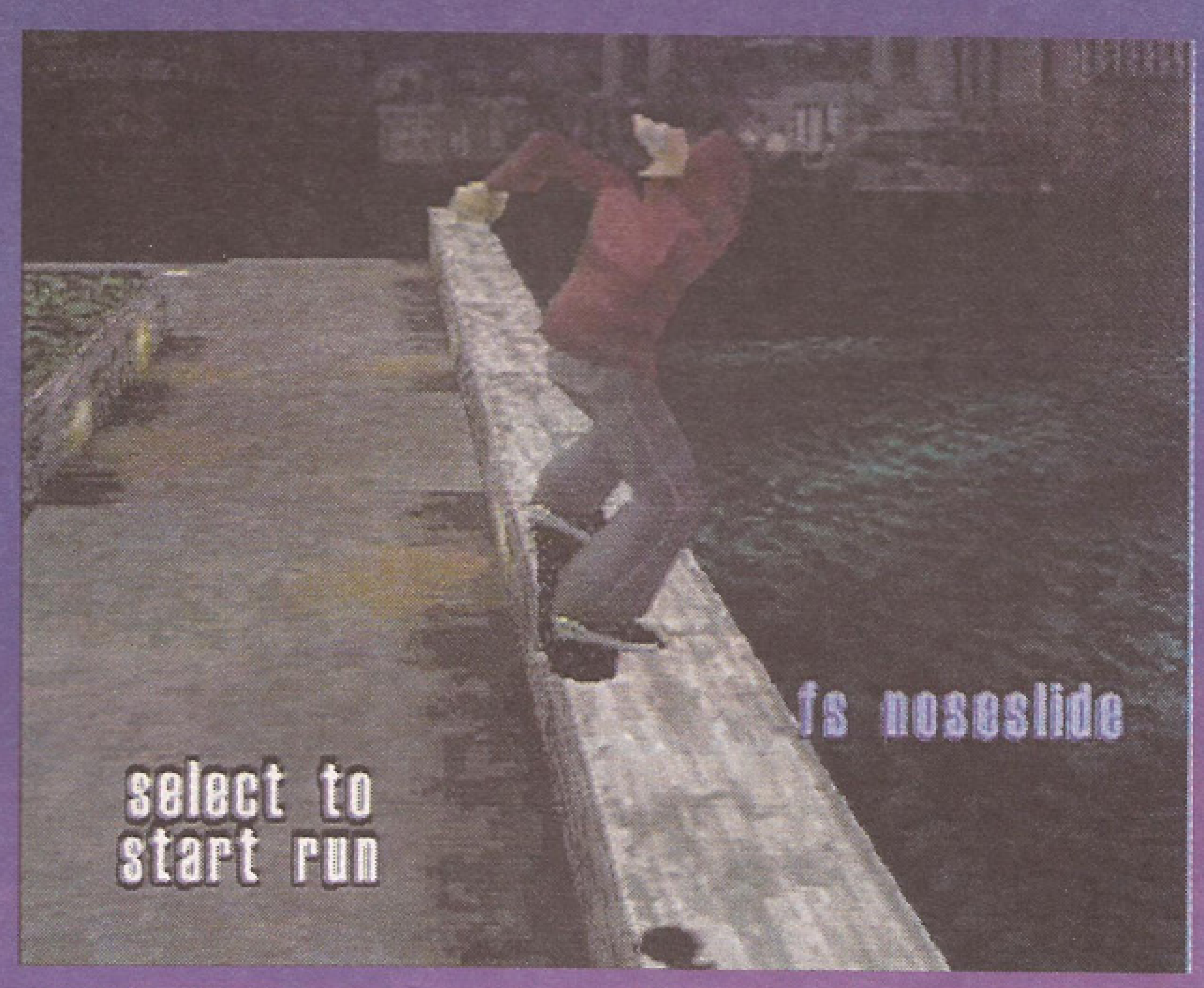
El Thrasher focaliza las distintas técnicas del skater, con especial énfasis en

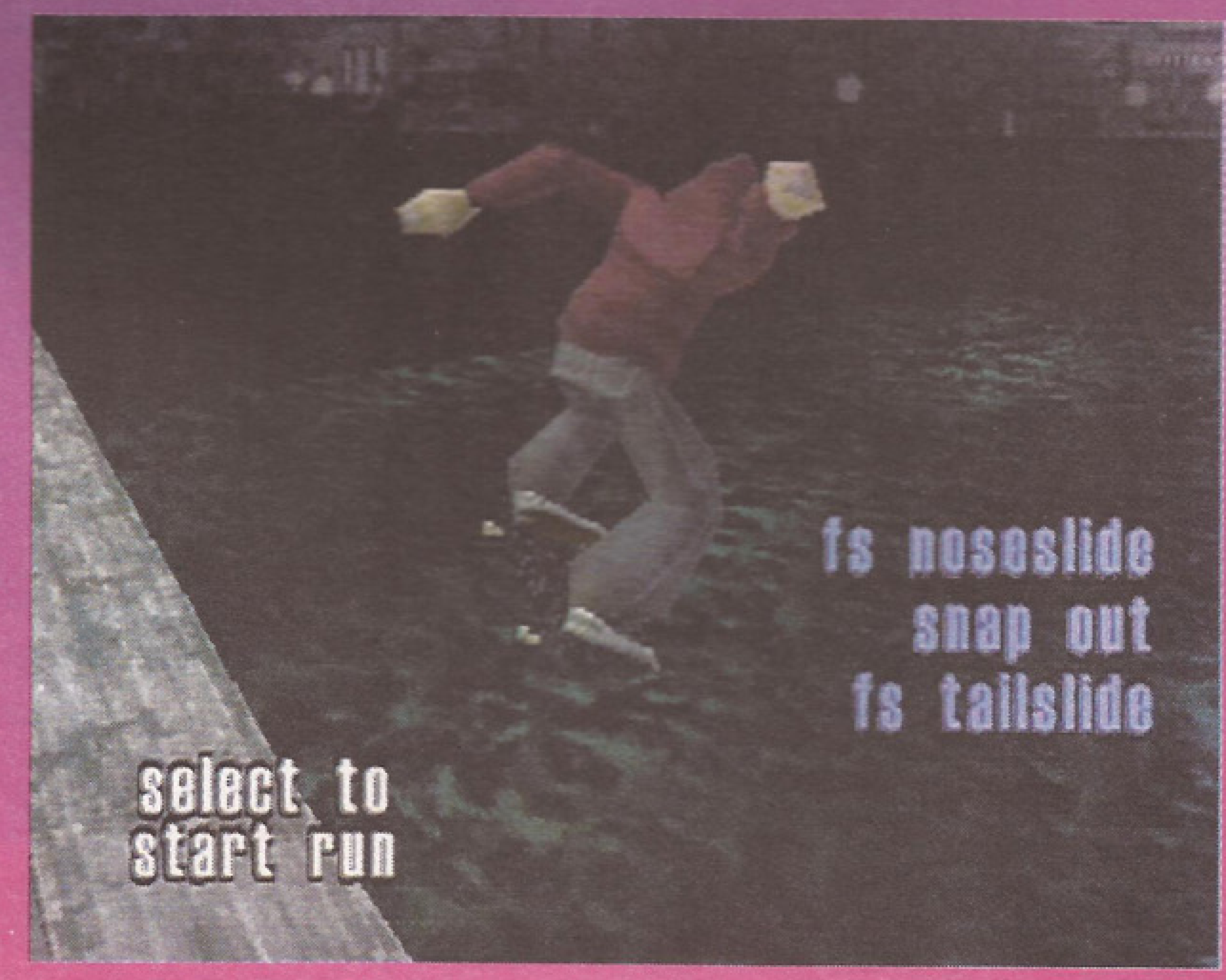
los movimientos de frotación y estilo-kickflip (caída con patada). Hay mucho aire por conquistar, y como dice el juego, "cuanto más tiempo estés en el aire más puntos lograrás". Pero el verdadero vértigo sobrevendrá cuando hagas cuatro o cinco movimientos seguidos sobre diferentes obstáculos como paredes, mesas y autos. La variedad y el lugar son importantes en el sistema de puntaje. Si hacés repetidamente un mismo truco, o hacés varios trucos en un mismo lugar no obtendrás un buen puntaje. Afortunadamente este juego tiene un montón de trucos. Cuando los sepas todos, sosteniendo cualquiera de los tres botones y una dirección harás varios trucos a la vez. Si mantenés sostenido el botón L1 podrás modificar aún más los trucos. Algunos trucos requieren la presión de más de un botón. La lista es larga y en ella seguramente aparecen tus acrobacias de skate favoritas.

Los personajes y la animación tienen un estilo gráfico especial. Los skaters tiene un aspecto de dibujo animado circular que les sienta muy bien. La animación es excelente, especialmente los golpes. Los ambientes son amplios, y las texturas usadas para los edificios y otros objetos lucen bien. El juego se ejecuta a una destacable velocidad, y sólo se frena para permitirte contemplar la espectacularidad de los golpes en cámara lenta.

La banda de sonido es increíble. No sólo presenta todos los ruidos y sonidos ambientales del skateboarding sino que su música es una colección de clásicos del hip-hop entre los que se incluyen King of Rock de Run-DMC, Ultramagnetic Kool Keith Housin' Things de MC, Rapper's Delight , White Lines y Planet Rock. En general no se asocia la vieja música rap con el skateboarding pero la combinación funciona de manera excelente en este juego.

Cuando aprendas los controles y la sutil sincronización del juego serás recompensado con un skateboarding excitante. Si te cansaste del Tony Hawk y buscás un nuevo desafío, el Thrasher: Skate and Destroy es el juego que estabas esperando.





STAR WARS EPISODE I RACER

"Sentí: no pienses. Concéntrate en tus instintos" -consejo que le dio Qui-Gon Jinn a Anakin Skywalker antes de su carrera de "cuadrigas".

Una de las escenas más impactantes de Star Wars Episodio 1 es la carrera entre las naves de Anakin Skywalker y el tramposo Sebulba. Pronto podrás experimentar la velocidad, el peligro y la excitación de este pasatiempo galáctico en la Carrera - Star Wars Episode 1 de Lucas Arts.

Las palabras del maestro Jedi Qui-Gon Jinn serán recordadas especialmente por quienes se atrevan a abordar el juego en profundidad.

Este título supera en velocidad a cualquier juego de carreras de la actualidad.

Para manejar esta velocidad y competir contra talentosos oponentes deberás tener habilidad y concentración superiores -no es apto para jugadores tensos o fortuitos, no es un juego para acompañarlo con cerveza y maníes.

Para ganar una carrera y el derecho a competir en un circuito profesional deberás relajarte y mantener la atención durante varios minutos seguidos sometido a los peligros y presiones del paisaje. No es un juego apto para cardíacos.

El vencedor conseguirá magníficas recompensas y el perdedor unas largas vacaciones en los estanques sanadores de Coruscant.

Deberás experimentar una concentración tipo-Zen de "dejarse llevar" por la Fuerza a la que alude Qui-Gon para manejar con maestría tu nave.

REVISION GENERAL

El sustento de la miríada de mundos de la galaxia es el comercio, y en el desolado planeta de Tatooine, el juego es la fuente más importante de ingresos. Todos los aspectos de la vida son controlados de una manera u otra por el flujo y reflujo de las apuestas.

Ninguna apuesta es tan temperaria como la que se hace en estas carreras de alta velocidad que atraviesan

ocho mundos en cuatro torneos, y ninguna carrera es tan prestigiosa como el Clásico Boonta Eve de Tatooine.

Además de ser un deporte atractivo para quienes cuentan el dinero para apostar, estas carreras sólo atraen a los aliens más viles y peligrosos y a quienes tienen la locura suficiente para subirse a estas naves mortales.

Este deporte no tiene gran vida útil -los corredores no duran muchas carreras. Igualmente, algunos héroes del circuito han sobrevivido, como el vicioso y astuto Sebulba.

Las peligrosas pistas y las altas velocidades hacen creer que ningún humano podría sobrevivir a ellas, ya que nuestras reacciones no tienen la rapidez necesaria. Sin embargo, Anakin Skywalker es la excepción a la regla.

Escogido espontáneamente como "el elegido" en la orden de Jedis, sus poderes son más fuertes que los de cualquier otro Caballero Jedi, y su capacidad de ver el futuro le da ventajas sobre los tiempos de reacción rápidos de los otros conductores alien.

REVISION RÁPIDA DE UNA NAVE

Las naves del juego son vehículos de carrera altamente especializados y nada ortodoxos. Básicamente es una cabina impusada de atrás por un par de motores-jet.

Los motores de la nave se mueven como una sola unidad (si bien se pueden controlar separadamente usando un código de truco), y se mantienen juntos con un rayo de refrenamiento que aparece coloreado entre ellos. La cabina es impusada por los motores a través de un par de cables gruesos (que también contienen las conexiones de control). La analogía más simple que se nos ocurre es la de un carruaje impulsado por veloces caballos -tipo cuadriga romana. Naturalmente, cuando una nave tiene que doblar, los motores se estrecharán a su punto máximo, pero una fuerza centrífuga equilibrará la cabina.

La mayoría de las naves son manejadas por sus conductores, y cada uno tiene su personalidad y rendimiento característicos. Las naves vienen en varios tamaños: las más pequeñas pueden navegar con mayor facilidad en entornos estrechos y las más grandes tienen mayor estabilidad.

Durante una carrera, tu nave recibirá daños de choques, contactos incidentales y roces "amistosos" de tus oponentes. Los daños pueden conducir a fallos en el motor, incendios o incluso la destrucción total de la nave.

Si tenés la habilidad requerida, en el transcurso del juego obtendrás dinero por tus victorias. Podrás visitar la tienda de Watto y comprar varios implementos para mejorar tu nave o cambiar tus partes dañadas. Si no tenés el dinero suficiente, en tu jardín de chatarras podrás obtener componentes de la nave a buen precio.

TEORIA Y ESTRATEGIA DE CARRERAS

Tu éxito dependerá de dos factores: velocidad y tacto.

Ir rápido no es suficiente -también deberás controlar tu nave en todo momento.

Al jugarlo intentamos conducir con extremada precaución, pero así nunca logramos acercarnos a los líderes. Intentamos ir a toda velocidad, sin prestar atención a los daños que recibíamos (obtuvimos una nueva



STAR WARS EPISODE I RACER

"vida" luego de la explosión de la nave), pero los descuentos de tiempo para "rearmar" la nave nos descalificaron por completo.

La mejor táctica es manejarse en el límite que combina velocidad y tacto, saber cuál debe prevalecer sobre el otro en cada instante de la carrera.

La estrategia más obvia no se diferencia de la de cualquier otro juego de carreras: conocer la pista.

En este juego, tus reflejos serán puestos a prueba hasta el límite, y no tendrás tiempo de corregir tus errores. Deberás saber con qué te encontrarás -por ejemplo, te harás las siguientes preguntas ¿es una curva de alta velocidad o debo levantar el pie del acelerador?, ¿necesito bombear el motor para dar aquel salto? La mejor manera de conocer la pista de una carrera es recorrerla antes y chocar cuando resulte necesario para prepararse y poder afrontar la carrera completa -no obtendrás medallas pero sí dos informaciones importantes: un conocimiento preliminar de la pista y los registros de los líderes.

Sabiendo esto, ingresá el modo de juego Ataque de Tiempo para esta pista y practicá sin oponentes.

Reconocé la pista de modo que puedas anticipar cada curva, y superes tus registros hasta tener la certeza de que puedas competir con los de tus oponentes. Entonces estarás preparado para una carrera real.



Para triunfar en este juego resulta fundamental la habilidad de doblar correctamente.

En el manual del juego descubrirás que el botón Z del controlador se usa para patinar (tu cabina se separará más del motor) para "ayudarte a doblar". ¡No le hagas caso a esta indicación! Un deslizamiento Z sólo agrega confusión a un sistema de por sí bastante complicado -es mejor aprender a doblar correctamente por tu cuenta que confiar en la maniobra de patinada.

Para doblar sin problemas lo primero que debés saber es la severidad de la curva -deberás calibrar la velocidad adecuada para ingresar a la curva de modo que no choques contra la baranda o los muros de contención. Sólo con la práctica sabrás cuál es la velocidad indicada para atravesar una curva determinada de la pista.

Acercate a la curva, a la velocidad adecuada, cerca de la parte exterior de la pista.

Deberás doblar de modo que quedes lo más cerca posible de la parte interior en el punto más anguloso de la curva. No te apresures -con la práctica lo lograrás.

Apenas atravieses este "punto interior", pisá el acelerador (a menos que sea una curva de alta-velocidad) y tendrás un buen despegue de la curva.

Tu objetivo será atravesar la curva sin chocar (ni incluso rozar) ninguna de sus paredes. Esto es fácil en curvas grandes y amplias pero real-

mente te pondrá nervioso en las retorcidas pistas de cañón del circuito profesional.

CONDUCCION DE NAVES

Si bien las estrategias de carrera generales funcionan bien aplicadas al juego, también querrás conocer algunas sugerencias y trucos específicos que te convertirán en un eximio conductor de estas naves.

A continuación te brindamos algunos que te ayudarán a mejorar tus récords: Mantené un contacto suave con la palanca -si la manejás de manera muy rígida perderás el control de tu nave.

Nunca uses los frenos (¡y no gastes tu dinero para actualizarlos!) Podrás manejar casi todas las situaciones desacelerando.

Si necesitás mayor velocidad, usá la función reparar (sostené el botón R) o mové hacia atrás la palanca de control.



Cuando recorras una pista por primera vez, detenete a observar los números que flotan sobre los otros conductores -estos números te darán un mejor panorama visual del terreno que el del mapa superior No fuerces un tráfico de vuelta lento -¡podrías terminar como una bola de fuego! No te olvides que tu nave tiene un modo "extra impulso".

Deberás estar en línea recta para activar este modo -simplemente mové la palanca hacia delante y prestá atención al medidor de impulso.

Cuando el indicador se torne verde podrás impulsarte. Golpeá repetidamente el acelerador (el botón A) para iniciar el impulso.

Practicá el "inicio boost" -al descender la cuenta regresiva, prepará el acelerador. Intentá pulsar el botón A hacia la mitad del tiempo que el número 1 permanece en pantalla. Si lo hacés correctamente, saldrás disparado de las puertas con un bombeo de potencia menor.

Cuando te impulses, tus motores comenzarán a acumular calor, lo cual puede generar un incendio si no lo hacés con cuidado.

Prestá atención a la alarma de advertencia y pulsá el botón A nuevamente para anular el impulso. No te preocupes demasiado por la



STAR WARS EPISODE I RACER

refrigeración de tu nave. En ninguna ocasión tendrás el tiempo suficiente para evitar que sus motores estallen al exceder el "área de peligro", una vez activada la alarma.

Si lográs mantenerte en la pista no deberás inquietarte por los volcanes.

Anticipá los puntos que podés lograr en cada pista mediante el impulso -necesitarás una buena recta para activar los eyectores (impulsando hacia adelante la palanca de control y luego golpeteando la tecla A cuando el indicador cambie a verde.

En carreras largas tus nervios estarán seguramente destrozados hacia el final - tomá una buena recta del otro lado de la meta y conducí una vuelta a toda velocidad, luego hacé una pausa, tomá tu equipaje y hacelo nuevamente.

Si no lográs ganar una carrera (pero llegaste cerca de los primeros) no te inquietes; más tarde, con tu nave actualizada y reparada, revisitá la carrera para obtener el podio que se te negó.

No te preocupes por los otros conductores -sólo pasalos o avanzá detrás de ellos (esperando la oportunidad para pasarlos), y no desperdicies tu tiempo; se trata de una simple carrera contra reloj.

A menos que tengas una nave enorme e intentes pasar por una abertura estrecha, no te preocupes por los controles del tilt (inclinación), requieren un manejo extraño y sacrificarías control.

El botón L de tu controlador se usa para los distintos modos de progreso.

Está el modo de mapeo standard, un mapa magnificado (el nivel de magnificación se determina por las distancias que hay entre dos puntos elegidos de los mapas), un medidor de progreso vertical (vos al centro; los conductores que están delante tuyo arriba y los que están detrás abajo) y la Intercalación de Progreso Perimetral.



TIPOS DE JUEGO

JUEGO LIBRE

Es ideal para una carrera rápida o practicar en una pista que no hayas logrado manejar.

Esta opción permite seleccionar cualquier pista desbloqueada en el modo torneo. Podrás elegir su nave del torneo (con sus actualizaciones) o simplemente seleccionar "Práctica" para elegir una de las naves de inicio.

En la pantalla Detalles de Pista podrás alterar el número de vueltas de cualquier carrera (del uno al cinco -recordá que todas las carreras en torneo son de tres vueltas).

También podés cambiar la cantidad de naves de cada pista (2, 4, 8 o 12) y la velocidad de la AI (inteligencia artificial) de los conductores (lenta, media o rápida).

Simplemente mové la palanca de control hacia arriba/abajo para seleccionar el ítem que desees modificar, y

movela hacia izquierda/derecha para alterar los valores.

ATAQUE DE TIEMPO

Este modo te da la oportunidad de superar los récords de velocidad de las pistas (de una vuelta o de toda la carrera).

Como en Juego Libre, podés seleccionar su nave del torneo o una de la opción Práctica.

Es una carrera contra-reloj (no hay otros corredores en la pista), este es un lugar para afilar tus habilidades en una pista desbloqueada.

JUGADOR 2

Esta opción te permite competir contra un amigo cabeza-a-cabeza.

La pantalla se dividirá horizontalmente, con el jugador uno en la parte de arriba. Como en los otros dos tipos de carrera, podrás seleccionar cualquier pista desbloqueada y una nave de las opciones Práctica o Torneo.

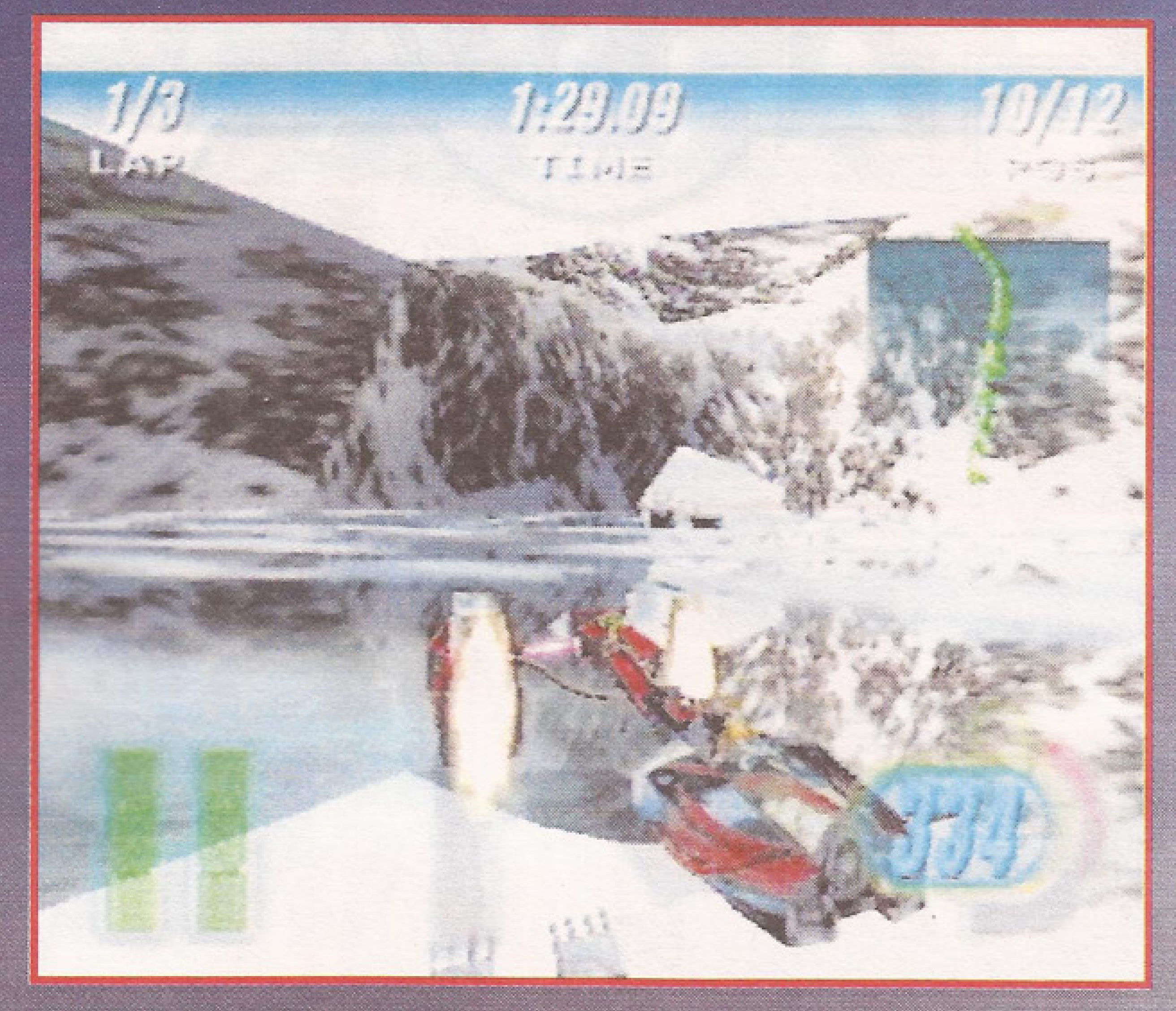
Dada la escasa porción de pantalla que se le da a cada nave, no estará disponible la vista del mapa superior -te convendrá competir en una pista que tenga bien memorizada. El centro de la pantalla mostrará dos "banderillas" que indicarán tu posición y tus tiempos (siempre y cuando se mantenga en carrera).

Nota: Está opción sólo aparece si tiene un segundo controlador enchufado al receptáculo dos de su N64.

TORNEO

SISTEMA DEL TORNEO

El modo Torneo es lo mejor del juego. Correrás en cuatro torneos (Amateur, Semipro y Galactic tienen siete carreras cada uno y el Invitational tiene cuatro, lo cual da un total de veinticinco carreras).



Cada uno de los primeros tres torneos se va complicando progresivamente, y culminan en el Clásico Boonta Eve (la carrera de la película en la que Anakin logró su libertad).

Todas las carreras se desarrollan en algún punto focal de planetas particulares.

Pronto descubrirás que distintas carreras de un mismo planeta pueden compartir porciones de pista, de este modo conducirás en dichas porciones con mayor facilidad, ya que las vas a tener memorizadas.

En este modo debés clasificar entre los primeros cuatro puestos de cada carrera para desbloquear la siguiente. La última carrera de cada torneo es la "carrera por dinero" -tu colocación aquí será mostrada en imágenes dramáticas (de victoria o derrota).

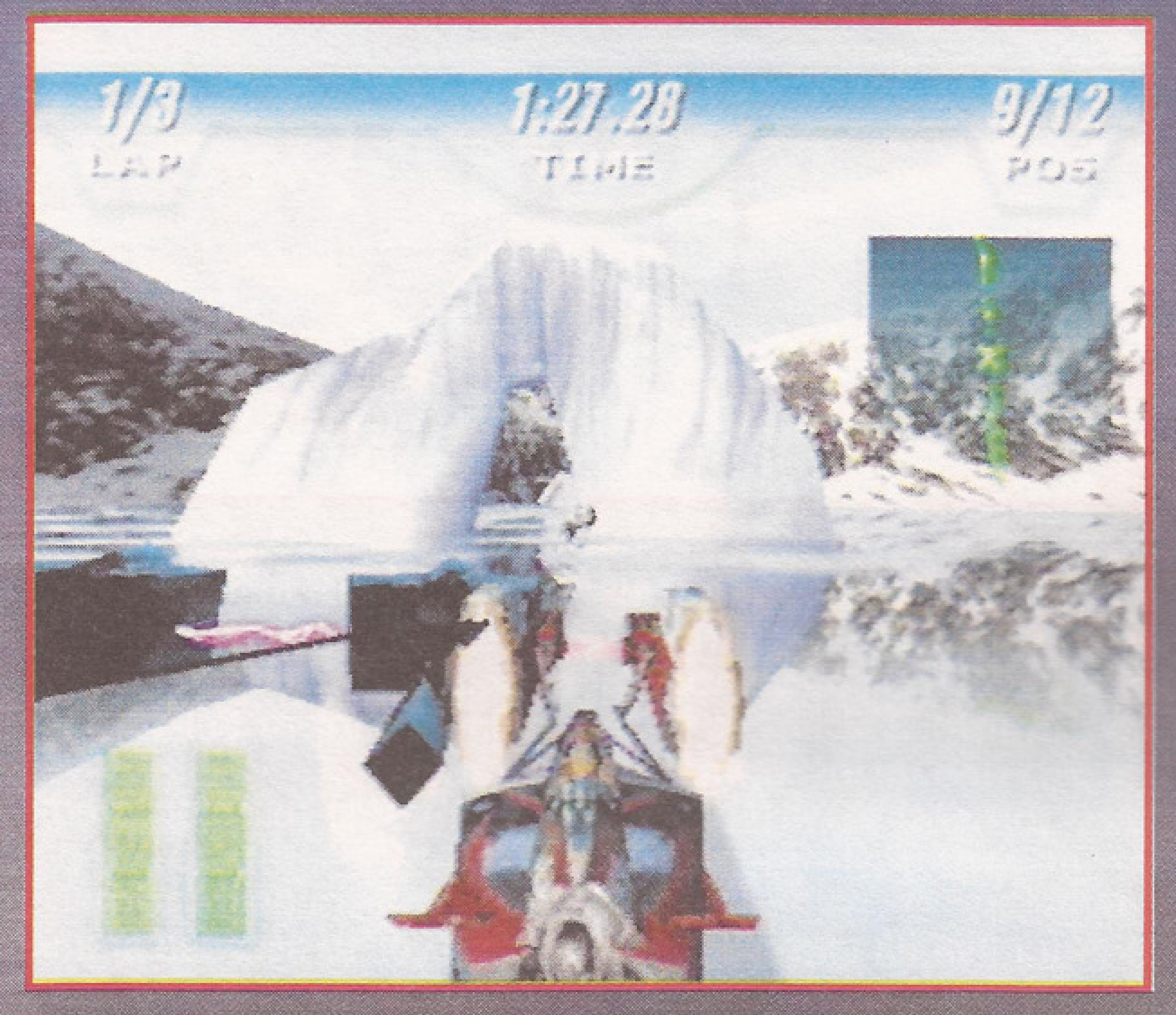
Colocándote entre los tres primeros de las últimas carreras de cada torneo principal desbloqueará la siguiente carrera del torneo Invitational.

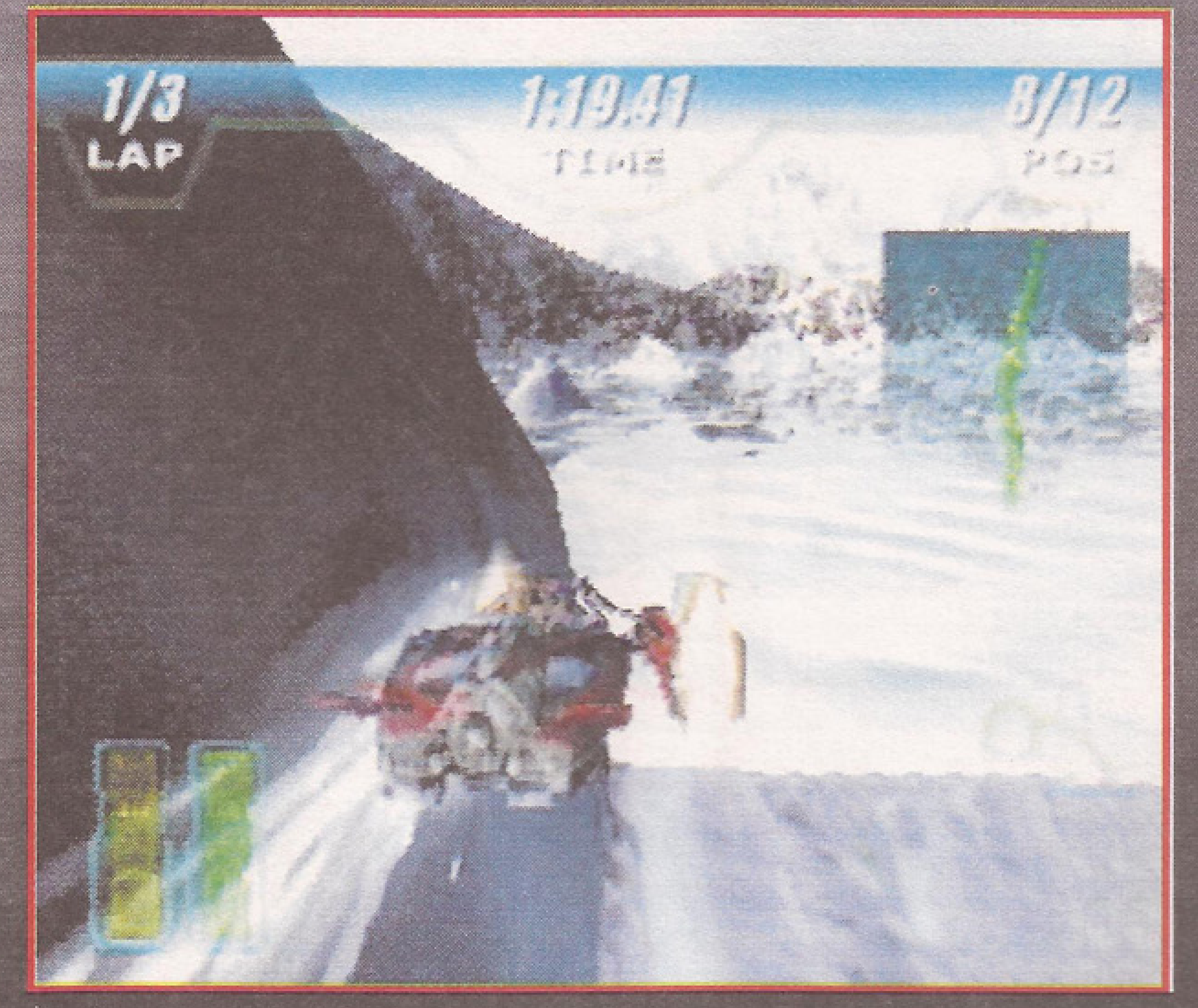
Además, si te colocás entre los tres primeros de la última carrera de un torneo, podrás ver tu ascenso al podio. Los torneos se pueden jugar en cualquier orden, pero los niveles de dificultad crecen a medida que avanzás en los circuitos, y necesitarás una nave actualizada para tener chances de victoria en el torneo Galactic.

Cuando comiences un torneo como jugador nuevo sólo podrás elegir entre seis naves. Si progresás en tus carreras, desbloquearás el acceso a más naves.

Podrás cambiar entre estas naves en el Menú Principal antes de una carrera. Simplemente seleccioná la opción Cambiar Vehículo para ver todas las naves disponibles. Si vas último en una carrera, pronto notarás que

STAR WARS EPISODE I RACER





podrás sumarte a la hilera de naves en el décimo y undécimo lugar.

Estos conductores están programados para merodear cerca de tu posición cuando te quedes muy relegado (para dar un sentido, si bien falso, de competición).

CONFIGURACIÓN DEL PREMIO

Este es un deporte de apuestas, y los vencedores son recompensados con premios en efectivo (truguts).

Este dinero no lo otorgan para la diversión de los ganadores; se usará exclusivamente para mejorar la nave.

Si ya viste la lista de precios de los componentes habrás notado que no son precisamente baratos -te demandará varias victorias armar una nave competitiva.

Luego de seleccionar una carrera aparece la pantalla Detalles de Pista.

En ella encontrarás un mapa de la pista, la nave favorecida, los registros promedio de toda la carrera y los récords de vuelta.

Si competís por primera vez en una carrera, también aparecerá una pantalla "Victorias" en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.

Esta pantalla muestra los truguts que se repartirán a cada corredor. Moviendo la palanca de control a izquierda/derecha podrás cambiar la estructura de premios de cualquier carrera.

La estructura de premios Normal los distribuye de modo parejo.

La estructura Habilidosos recompensa a los primeros y Todo al Ganador sólo premia a la nave vencedora. A continuación presentamos Tablas de Premios posibles:

CIRCUITO DE CARRERA AMATEUR

Ubicación	Normal	Habilidosos	Todo al Ganador
1	800	1.200	2.200
2	700	600	0
3	600	300	0
4	100	100	0

CIRCUITO DE CARRERA SEMIPRO

Ubicación	Normal	Habilidosos	Todo al Ganador
1	1.200	1.800	3.300
2	1.050	900	0
3	900	450	0
4	150	150	0

CIRCUITO DE CARRERA GALACTIC (PRO)

Ubicación	Normal	Habilidosos	Todo al Ganador
1	1.600	2.400	4.400
2	1.400	1.200	0
3	1.200	600	0
4	200	200	0

CIRCUITO DE CARRERA INVITATIONAL

Ubicación	Normal	Habilidosos	Todo al Ganador
1	2.000	3.000	5.500
2	1.700	1.500	0
3	1.500	750	0

Nota: Luego de seleccionar una escala y clasificar entre los primeros cuatro de una carrera (o entre los primeros tres en el circuito Invitational) podrás retornar para obtener una mejor posición pero no podrás alterar

EN LOS PARTIDORES

LOS CONDUCTORES Y SUS NAVES

Cuando inicies un juego como jugador nuevo (seleccionando uno de los canales de juego vacíos) o en el modo Práctica sólo podrás elegir entre seis conductores (Anakin Skywalker, Ebe Endocott, Dud Bolt, Gasgano, Elan Mak y Ody Mandrell).

A medida que avances en las carreras desbloquearás otros conductores. Antes de iniciar una carrera en el modo Torneo podrás cambiar de conductor.

Si actualizás tu auto también podés cambiar de conductor sin perder las actualizaciones. Cuando recorras la lista de conductores an-

CIRCUITO DE CARRERA AMATEUR

Carrera	Planeta	Nombre	Capacidad de nave	Conductor
1	Tattoine	The Boonta	Training Course - alta velocidad	
2	Mon Gazza	Mon Gazza	Speedway - giro Teemto	Pagalies
3	Ando Prime Beedo's	Wild Ride	tracción	Aldar Beedo
4	Aquilaris	Aquilaris	Classic giro	Clegg Holdfast
5	Malastare	Malastare	100 alta velocidad	
6	Oovo IV	Vengeance	alta velocidad	Fud Sang
7	Mon Gaza	Spice Mine Run	alta velocidad	Mars Guo

CIRCUITO DE CARRERA SEMIPRO

Carrera	Planeta	Nombre	Capacidad de nave	Conductor
1	Aquilaris	Sunken City	aceleración	Bullseye Navior
2	Ando Prime	Howler Gorge	tracción	Ratts Tyrell
3	Malastare	Dug	Derby	giro
4	Ord Ibanna	Scrapper's Run	alta velocidad	Wan Sandage
5	Mon Gaza	Zuga Challenge	alta velocidad	Boles Roor
6	Baroonda	Baroo Coast	giro	Neva Kee
7	Aquilaris	Bumpy's Breakers	aceleración	Ark Roose

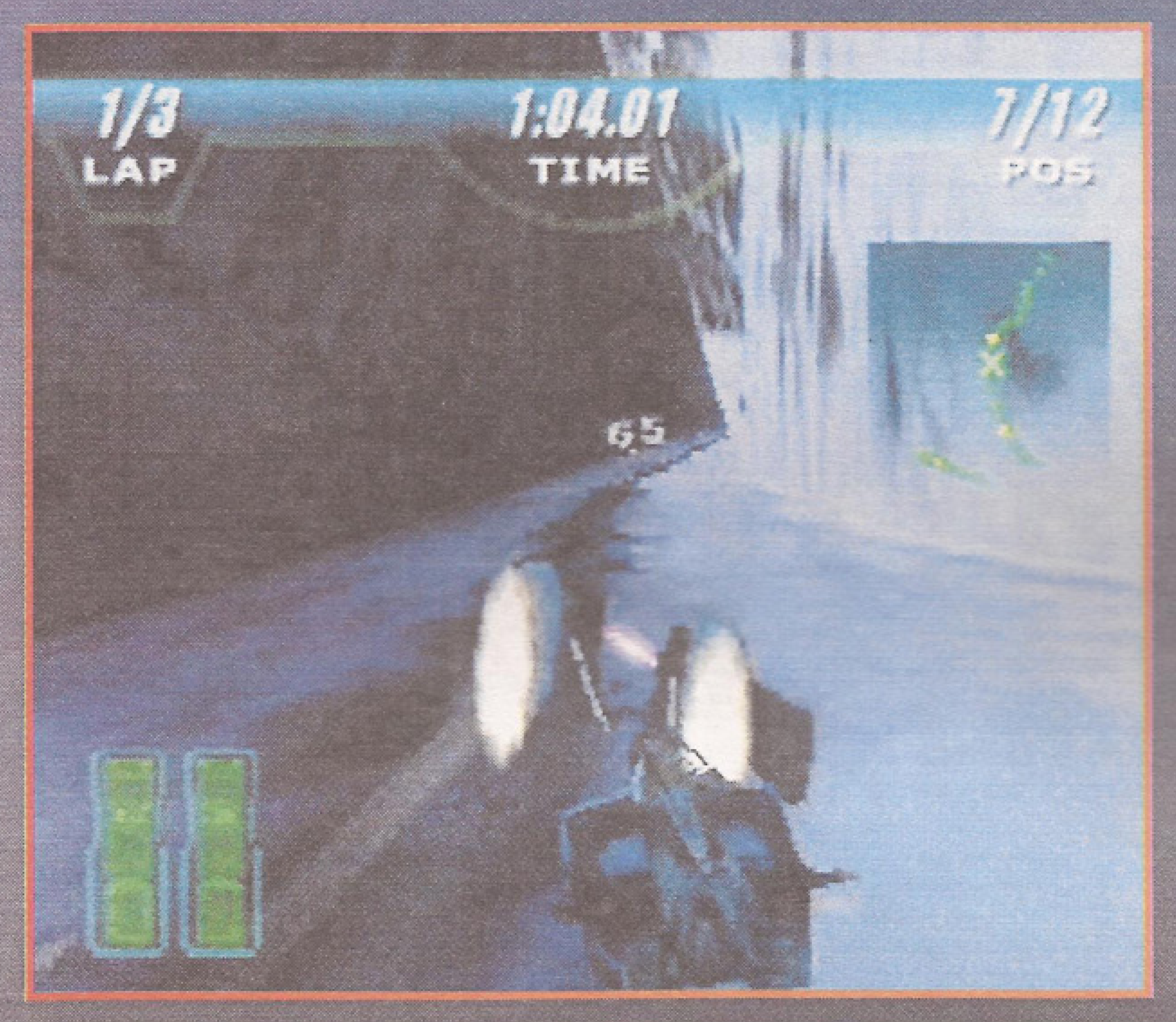
CIRCUITO DE CARRERA GALACTIC

Carrera	Planeta	Nombre	Capacidad de nave	Conductor
1	Oovo IV	Executioner	alta velocidad	Toy Dampner
2	Malastare	Sebulba's Legacy	aceleración	
3	Baroonda	Grabvine Gateway	giro	
4	Ando Prime Andobi	Mountain Run	alta velocidad	Mawhome
5	Ord Ibanna	Dethro's	Revenge	alta velocidad
6	Baroonda	Fire Mountain Rally	giro	
7	Tattoine	Boonta Eve Classic	alta velocidad	Sebulba

CIRCUITO DE CARRERA INVITATIONAL

Carrera	Planeta	Nombre	Capacidad de nave	Conductor
1	Ando Prime	Ando Prime	Centrum alta velocidad	Slide Parmita
2	Ord Ibanna	Abyss	giro	Bozzie Baranta
3	Oovo IV	The Gauntlet	reparación	
4	Baroonda	Inferno	aceleración	Ben Quadinaros

STAR WARS EPISODE I RACER



tes de una carrera, los marcadores que indican las estadísticas vitales de las naves reflejarán los cambios o componentes que les has agregado.

Si bien cada nave ofrece una combinación única de atributos, al comienzo aparecen equilibradas (antes de realizarles reparaciones).

Igualmente advertirás que algunas naves son desastrosas (como la Mawhonic) -no pierdas tiempo conduciéndolas hasta que no seas un experto y puedas plantearte el desafío.

No podrás ganar las últimas carreras con una nave estándar. Si la actualizás continuamente y seleccionás al mejor conductor tendrás más posibilidades de obtener la victoria.

Descubrirás con frecuencia que determinada nave (la favorita) falla siempre en una misma pista. Observá cuidadosamente las debilidades del conductor y elejí otro que sea fuerte en dicha debilidad (por ejemplo, Sebulba es increíblemente rá-

Conductor	Aparece en	Lo mejor	Lo peor	Extensión de nave
Anakin Skywalker	Inicio	tracción	aceleración	larga
Abe Endecott	Inicio	tracción	freno de aire	media
Dud Bolt	Inicio	tracción	refrigeración	larga
Gasgano	Inicio	tracción	freno de aire	media
Elan Mak	Inicio	reparación	aceleración	corta
Ody Mandrel	Inicio	tracción	alta velocidad	larga
Teemto Pagalies	Amateur 2	tracción	alta velocidad	larga
Aldar Beedo	Amateur 3	alta velocidad	aceleración	corta
Clegg Holdfast	Amateur 4	tracción	freno de aire	media
Fud Sang	Amateur 6	reparación	aceleración	corta
Mars Guo	Amateur 7	tracción	refrigeración	media
Bullseye Navior	Semipro 1	tracción	alta velocidad	larga
Ratts Tyrell	Semipro 2	alta velocidad	aceleración	media
Wan Sandage	Semipro 4	tracción	refrigeración	media
Boles Roor	Semipro 5	alta velocidad	refrigeración	media
Neva Kee	Semipro 6	tracción	alta velocidad	corta en frente
Ark Roose I	Semipro 7	aceleración	reparación	corta
Toy Dampner	Galactic 1	freno de aire	alta velocidad	media
Mawhonic	Galactic 4	tracción	aceleración	corta
Sebulba	Galactic 7	alta velocidad	refrigeración	media Slide
Parmita	Invitational 1	reparación	alta velocidad	media
Bozzie Baranta	Invitational 2	aceleración	freno de aire	corta
Ben Quadinaros	Invitational 4	alta velocidad	freno de aire	media-4 motores

pido en la carrera final del Galactic, pero su aceleración es débil -elejí una nave con alta velocidad y buena aceleración, y seguramente festejarás).

En la tabla que presentamos a continuación trazamos los perfiles de los diferentes conductores y sus naves. La tabla muestra la mayor virtud y la debilidad de cada conductor, y la extensión de su nave (recuerde que las naves más largas se balancearán más en los giros).

VISTA DE TU NAVE

VISTA 3D

Antes de ingresar a una carrera podés seleccionar Inspeccionar Vehículo en el menú principal para acceder a una vista 3D de tu nave en un soporte antes de la carrera.

Podrás usar el zoom pulsando los botones C arriba/abajo. Pulsá los botones C izquierda/derecha para moverte a un nuevo "objetivo central".

Podés centrar tu cámara en la nave, la cabina, cada motor, cada Pit Droid y el piloto. Con esta vista no accederás a información útil sobre el estado actual de tu nave, pero si presionás los botones A o B aparecerá el menú principal sobre su vista 3D.

VISTA DE COMPONENTES

Si seleccionás Actualizaciones de Vehículo en el Menú Principal aparecerá una representación visual de los componentes principales de la nave en el lado derecho de la pantalla. El componente actual será seleccionado automáticamente (los restantes desaparecerán).



La barra ubicada a la derecha del componente indica tu nivel actual de operación.

También podés ver la cantidad de "mejora" aportada por cada componente actualizado en la parte inferior de la pantalla.

La barra celeste indica el rendimiento original del componente seleccionado.

El rendimiento extra que tenga luego de la actualización será indicado por la barra amarilla.

Cuando te muevas de un componente a otro, la vista 3D también cambiará para mostrarte dónde se localiza el componente seleccionado para tu nave.

Si pulsás el botón A en esta vista accederá a la tienda de Watto, donde podrá examinar una selección de actualizaciones disponibles.

Si pulsás el botón B accederás al Menú Principal.

PIT DROIDS

Al comenzar un torneo sólo dispondrás de un Pit Droid para reparar y mantener tu nave entre carreras.

Watto tiene otros tres Pit Droids a 1.000 truguts cada uno.

Deberías comprar los tres lo antes posible.

Cuando tengas tu equipo completo de cuatro Pit Droids, la opción Comprar Pit Droids no volverá a aparecer en el Menú Principal.

Los Pit Droids repararán su nave luego de cada carrera. Las reparaciones no se basarán en el tiempo sino en un valor de reparación establecido al concluir la carrera (y no podrán reparar todo el daño causado a su nave después de una sola carrera).

Podrás revisar el trabajo y las soldaduras realizadas a tu nave con la vista Inspeccionar Vehículo.

DAÑO

Te sorprenderá de lo precaria que puede ser una nave remendada, pero hasta las naves más fornidas sufrirán daños luego de golpear-

STAR WARS EPISODE I RACER

se contra un muro varias veces a más de 500 mph.

Cada vez que tu nave sufra un daño (sólo puede dañar los motores), la pantalla del motor titilará en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla. Cada motor tiene tres áreas diferentes de daños, y los niveles de daño oscilan entre verde y rojo.

Generalmente la parte frontal de los motores es la que recibe más daños. Esto es lógico, ya que probablemente choque más de frente que de costado.

Si el daño llega al área de rojo profundo, aparecerá una "Advertencia" sobre la pantalla del motor. También percibirás un serio déficit en su rendimiento -¡será el tiempo de hacer una reparación urgente! A continuación te brindamos algunas sugerencias para minimizar el daño de tu nave: Continuá impulsándote al perder un motor -podrás conseguir tiempo extra antes de chocar.

Frecuentemente notarás que un motor de tu nave falla más que otro en una pista determinada -prestá atención a la pantalla de daños y si ve un motor en rojo intentá descarriarte por el lado opuesto. Tu nave recibirá daños por cualquier caída o salto -para minimizarlo, y aumentar más tiempo en carrera, empujá hacia atrás la palanca de control al salir del salto. Así redirigirás parte de su impulso descendente y suavizarás el aterrizaje.

Jamás vayas de un modo "ping pong" de un lado a otro de la pista -tus motores podrían machacarse de inmediato. Si te encontrás rebotando de un lugar a otro, soltá el acelerador e intentá recuperar el control lentamente.

REPARACIONES EN MITAD DE CARRERA

Cada nave está equipada con una unidad de reparación automática que puede ser actualizada.

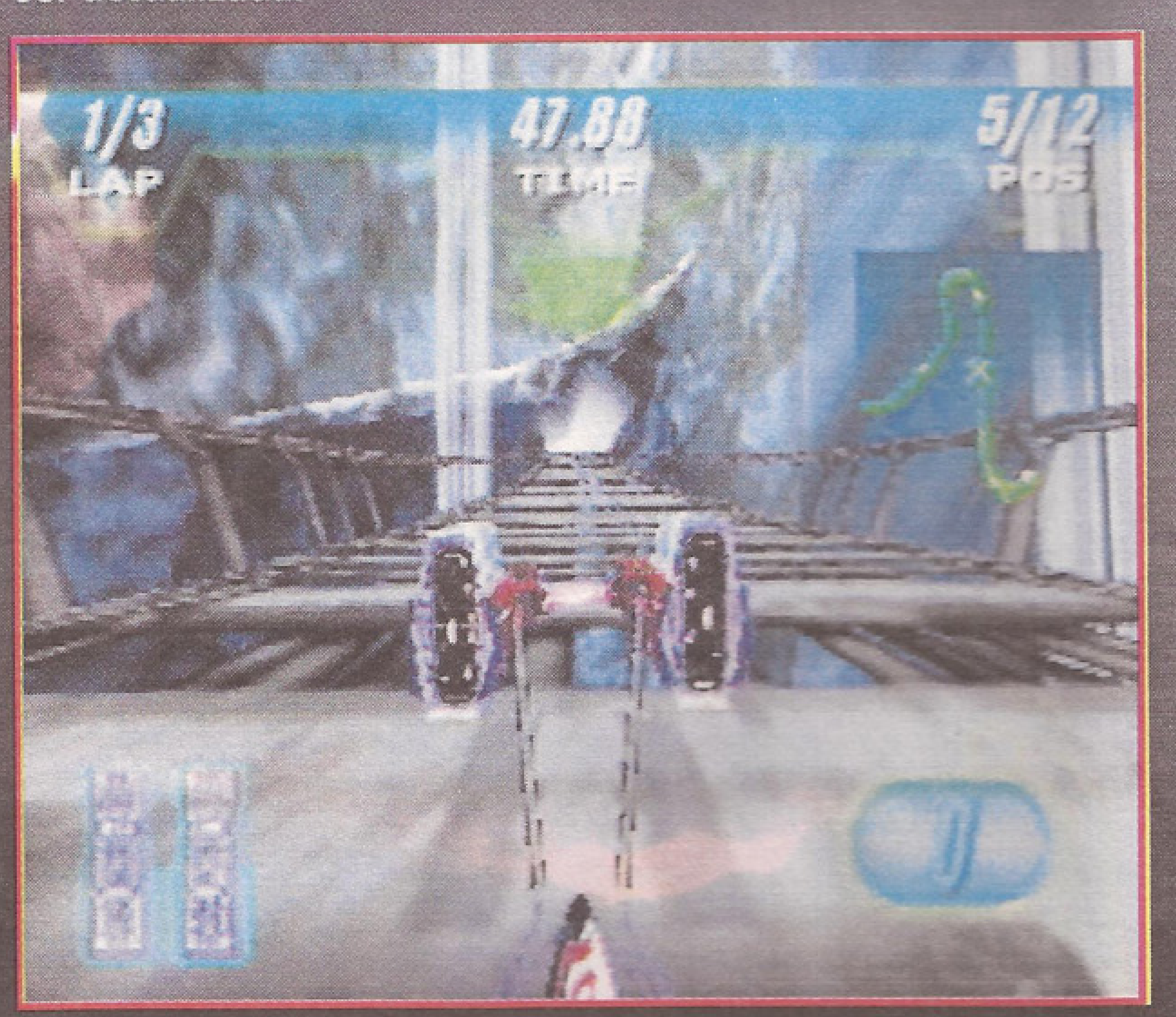
Si tu motor recibe daños serios, puede iniciar el proceso de reparación presionando el botón R.

Tu nave se detendrá durante las reparaciones, pero es mejor esperar que ver tu motor estallar, y lanzarte a una terrible pared donde quedará estampada tu figura. Seguidamente te ofrecemos otras sugerencias para sacar provecho de estas reparaciones: Siempre intentá hacer tus reparaciones en una recta.

Actualizá tu unidad de reparación ASAP -en carreras posteriores te dañarán rápidamente y necesitarás reparaciones veloces.

Si la señal de advertencia se activa en la pantalla de tu motor, pero te encontrás cabeza-a-cabeza con otro corredor y no querés perder terreno, pulsando rápidamente el botón R repararás el problema, recuperarás el control y la señal se desactivará.

Siempre elegí en una pista, áreas donde puedas de-



tenerte -en lugar de arruinar los frenos, acostumbrate a activar la unidad de reparación.

Este "mantenimiento regular" sirve para frenar y mantener los motores en buenas condiciones.

Hay veces que resulta preferible chocar a usar las reparaciones (en relación con el tiempo que se pierde) -especialmente si no tenés una unidad de reparación muy actualizada.

En este caso, asegurate de chocar contra algo firme y estallar.

INCENDIOS DE MOTOR

Los motores de las naves tienden a recalentarse -la llama que sale desde el motor no es un truco visual.

En la pantalla daños de motor hay un esquema coloreado de cada uno. El color del esquema indicará el nivel de calentamiento.

Si tu nave se recalienta mucho, pronto te verás atravesando el asfixiante humo negro típico de un incendio.

El rojo indicará que tus motores se están recalentando -cualquier presión adicional podría colocarlos más allá del límite, ¡no te impulses!

Si te impulsás después de la señal de advertencia verás tu motor volando sobre llamas o lava.

Si en vez de un motor tenés una antorcha, rápidamente sostené presionada la tecla R para que tu unidad de reparación trabaje. Apagar el fuego de un motor puede llevar más tiempo que una reparación normal, de modo que la mejor táctica es dirigir la nave contra una pared para relanzarse.

MODIFICACION DE TU NAVE

ESTRATEGIAS GENERALES DE ACTUALIZACION

Para que su nave sea competitiva, deberás invertir los truguts por los que tanto sufriste.

Tu primer pedido deberían ser los tres Pit Droids de Watto. Con ellos te asegurarás un mejor rendimiento de los nuevos componentes.

Revisando la lista de precios de Watto descubrirás que la mayoría de los componentes de alta definición no están al alcance de un corredor común.

Si querés juntar truguts suficientes para comprarlos, podés configurar la Distribución de Premios en "Todo al Ganador", y luego ganar unas cuantas carreras seguidas sin gastar dinero.

La mejora del rendimiento de los componentes es relativa. Si actualizás un Arrollamiento de Impulso Plug3 en un Arrollamiento de Impulso Plug4, esta mejora se sumará a tu velocidad máxima actual -así a veces es preferible cambiar la nave en una etapa posterior. Es mejor identificar áreas claves para hacer actualizaciones.

Al observar las estadísticas de una nave, algunas actualizaciones prioritarias se presentarán por sí mismas.

Primero, debés tener una buena unidad de reparación. Afortunadamente no son muy caras.

Con respecto a los atributos de conducción que hacen a una nave más competitiva, al actualizar tu nave tené en cuenta, siguiendo un orden prioritario, los siguientes: la velocidad máxima, el giro y la aceleración.

Para carreras iniciales, buscá una nave que sobresalga en tracción y tenga buenos frenos y refrigeración, y actualizá el resto.

Pronto te acostumbrarás a tu nave, pero cuando te encuentres avanzando en el circuito semipro notarás que la competencia se torna



STAR WARS EPISODE I RACER

demasiado difícil. Deberás actualizar tu nave a una de las posibilidades desbloqueadas.

También te sorprenderá cuando los daños de tu nave superen la capacidad de los Pit Droids para dejarla a punto en la siguiente carrera (siempre revisá tus componentes en Actualización de Vehículo antes de cada carrera). Si tenés componentes muy dañados, y no tenés dinero para reemplazarlo, deberías por lo menos bajar de nivel y adquirir un componente nuevo aunque sea un pedazo de chatarra.

Un componente nuevo e inferior puede tener mejor rendimiento que uno superior dañado. Esto se comprueba especialmente cuando tendés a chocar demasiado tu nave durante una carrera.

Si podés conducir tranquilo, un componente dañado no es tan grave, y quizás los Pit Droids puedan repararlo para la próxima carrera.

COMPRA DE COMPONENTES NUEVOS

Después de acumular unos cuantos premios, visitá la tienda de Watto antes de la siguiente carrera seleccionando Comprar Componentes en el Menú Principal. Watto vende componentes de primera, y tiene un inventario completo (a medida que avances en el torneo notarás que el inventario se reducirá).

Allí podrás revisar los componentes disponibles moviendo tu palanca de control a izquierda/derecha. El componente será seleccionado en el gráfico de estadísticas de su vehículo.

Si el componente mejora el rendimiento, la barra amarilla indicará la mejora.

Si el componente representa una pérdida de rendimiento, una barra roja indicará el nuevo nivel de rendimiento del componente.

Para elegir el que te gustó, pulsá la tecla A para llevarlo a la pantalla de compra. El componente aparecerá en el ángulo superior izquierdo de la pantalla, con su costo. En el lado derecho de la pantalla aparecerá el componente usado, a tu derecha una barra indica el nivel de daño, junto al valor de cambio del componente (por suerte, Watto acepta trueques, si no lo hiciera jamás podrían comprarse componentes respetables).

Finalmente, la pantalla de Costo mostrará los truguts en efectivo que te sacará Watto. En el ángulo inferior derecho aparecerá el estado de tu cuenta corriente.

Para comprar, simplemente seleccioná la opción Comprar moviendo la palanca de control hacia arriba/abajo, o Cancelar para salir de la pantalla de compra.

En esta pantalla, también podés mover la palanca a izquierda/derecha para recorrer el inventario de Watto.



CONSEGUIR COMPONENTES USADOS

Si estás corto de fondos podés ir hasta el jardín de

Watto. Seleccioná Chatarra en el Menú Principal para examinar las gangas que hay allí.

El inventario de Watto cambia con frecuencia en este rubro, siempre conviene revisarlo antes de elegir un componente a buen precio.

Al igual que en la tienda, usarás la palanca a izquierda/derecha para ver el inventario, y el botoón A para que aparezca la pantalla de compra.

Los controles luego funcionan igual que en la tienda. Generalmente, los componentes son piezas rescatadas de naves que estallaron en mil pedazos en la última carrera.

Cuando examine los componentes, prestá atención a la barra de daño ubicada a su derecha. Todos los componentes chatarra tienen un grado de daño, ¡debés ser muy precavido en la compra!

COMPONENTES

Los componentes que adquieras mejorarán el rendimiento de tu nave en un amplio rango de capacidades.

Durante una carrera, al dañarse los componentes, no conviene forzarlos para mantener el rendimiento.

Los componentes chatarra no ofrecen la máxima actualización posible por tu nivel de daño, pero pueden alcanzar para ganar una carrera. Cada nivel de actualización ofrece una unidad de fuerza de actualización relativa sobre el componente actual.

Si tenés un componente de nivel tres y lo reemplazás con uno de nivel cero,

TRACCIÓN

Tu nave no vuela, pero tampoco es terrestre -"flota", como la nave de Luke en la primera Star Wars.
Cuanto más se acerca la nave a tierra, mayor será su velocidad y mejor su manejo.
Al actualizar tu nave para que sea más rápida, no te olvides de actualizar su tracción por lo menos en un nivel.

Nombre	Costo	Mejora Relativa
R-20	Repulsorgrip	250 0
R-60	Repulsorgrip	400 1
R-80	Repulsorgrip	600 2
R-100	Repulsorgrip	1.200 3
R-300	Repulsorgrip	2.600 4
R-600	Repulsorgrip	6.000 5

GIRO

Las actualizaciones de giro aumentan la sensibilidad de rotación de tu nave.
En las pistas finales, deberás toparte con infinidad de curvas y áreas retorcidas que te obligarán a actualizar el giro.

Nombre	Costo	Mejora Relativa
Control de Fluido	200	0
Control de Plato de cambio	400	1
Control de Vectro-jet	700	2
Control de Acoplamiento	1.600	3
Control de Pulverizador	3.800	4
Control de Estabilizador	7.500	5

ACELERACIÓN

Las actualizaciones de aceleración mejoran el tiempo que tarda tu nave desde el arranque a alcanzar las 600 mph de velocidad máxima.
Es un factor fundamental, no sólo al comienzo de una carrera, sino también luego de frenar para girar y acelerar una vez pasada una curva.

Nombre	Costo	Mejora Relativa
Dual 20 PCX inyector	800	0
44 PCX inyector	2.200	1
Dual 32 PCX inyector	5.600	2
Quad 32 PCX inyector	7.000	3
Quad 44 inyector	10.400	4
Mag 6 inyector	14.000	5

VELOCIDAD MÁXIMA

La velocidad máxima es la capacidad más importante de la nave. Si podés manejar tranquilo, podrás alcanzar a otros conductores en rectas, sin recurrir exclusivamente al impulso.
Obendrás muchas victorias si ahorrás un poco antes de comprar un componente de alta definición, pero si podés manejarlo llegarás a las 900 mph (si tenés la capacidad de controlar esta velocidad exorbitante).

Nombre	Costo	Mejora Relativa
Plug2 thrust coil	1.000	0
Plug3 thrust coil	2.400	1
Plug5 thrust coil	6.000	2
Plug8 thrust coil	14.000	3
Block5 thrust coil	17.500	4
Block6 thrust coil	20.000	5

FRENO DE AIRE

Los frenos son actualizaciones poco necesarias.
Podrás ser el ganador de un Torneo sin siquiera haberlos usado una vez.
Si tu velocidad máxima es de un nivel 3 o superior, probablemente necesites ayuda extra para frenar, y tu mecánico puede recomendarte unos buenos frenos.

Nombre	Costo	Mejora Relativa
Freno Mark II	700	0
Freno Mark III	1.400	1
Freno Mark IV	3.600	2
Freno Mark V	7.000	3
Freno Tri-Jet	10.400	4
Freno Quadrijet	14.000	5

STAR WARS EPISODE I RACER

perderás tres incrementos en el rendimiento.

Si lo reemplazás con uno de nivel cinco, ganarás dos incrementos en rendimiento. A medida que mejores tu rendimiento, cada nivel de aumento te resultará más caro.

Como en el mundo real, obtener el máximo rendimiento cuesta una millonada sin sentido.

A continuación te ofrecemos una lista de componentes, indicando su fuerza relativa (todo se suma a las capacidades de inicio de la nave) y su costo (nuevo).

REFRIGERACIÓN

Esta también es una actualización poco importante.
Si querés mantener el impulso el mayor tiempo posible y no podés hacerlo, un buen sistema de refrigeración te resultará útil.
Pero si sólo usas el impulso una o dos veces por vuelta, entonces no debés preocuparse por el recalentamiento de tu motor -ahorrá tu dinero para actualizaciones más provechosas (si bien tus componentes son los más económicos).

Nombre	Costo	Mejora Relativa
Radiador Coolant	50	0
Radiador Stack-3	100	1
Radiador Stack-6	300	2
Bomba coolant Rod	900	3
Bomba coolant Dual	2.700	4
Bomba coolant Turbo	5.400	5

REPARACIÓN

Las actualizaciones de reparación son las mejoras más importantes que puede comprar.
Cuanto mejor sea su unidad, menos tiempo perderás y su reparación se ejecutará más rápido.
Esto es fundamental en las carreras cerradas del circuito Galactic.
Una táctica divertida es elegir una nave rápida y actualizar únicamente la reparación y su velocidad máxima.
Luego corré como un maníaco y no te preocupes por los choques; simplemente mantené tarabajando a tu unidad de reparaciones. Te sorprenderá de lo lejos que podés llegar, aunque no la pasarás muy bien ...

Nombre	Costo	Mejora Relativa
Single power cell	150	0
Dual power cell	300	1
Quad power cell	800	2
Cluster power plug	1.400	3
Rotary power plug	4.000	4
Cluster2 power plug	7.000	5

LAS CARRERAS

REVISIÓN RÁPIDA DEL MUNDO

Las 25 carreras que componen los 4 Torneos se llevan a cabo en remotos mundos alien, desde las dunas de Tatooine a los lagos de metano de Malastare. Estos mundos ofrecen entornos de carrera desafiantes e increíbles -correrás a través de las calles y torres de acero de una cárcel en un extremo del espectro, y luego aparecerás en una lujuriosa y embriagante selva de otro mundo.

Los mundos varían pero el objetivo permanece igual: conducir rápido y con coraje.

TATOOINE

Tatooine es el hogar del joven Anakin Skywalker, y allí se celebra el Clásico Boonta Eve, organizado por el famoso Jabba the Hutt. El planeta es cálido y seco, y la topografía se destaca por sus profundos cañones, altas estructuras de piedra y campos de dunas fluidas.

Los caminos empedrados de blanco son amplios y rápidos, pero los muros de contención son peligrosos. En Tatooine también vive el pequeño Jawas (prestá atención a sus enormes rastreadores de arena) y los Tusken Raiders (que aman atentar contra las naves).

MON GAZZA

Este mundo rojo y polvoriento alberga infinidad de minas (no mujeres).

El cielo está manchado del polvo proveniente de ellas, y grandes barcas flotan en el aire. Al progresar en las carreras, encontrarás maquinarias perforando la tierra por todos lados -indiferentes al paso de las pequeñas y veloces naves que se aproximan a sus fierros.

ANDO PRIME

Ando Prime es un mundo repleto de cuevas glaciales y lagos congelados.

Las rocas oscuras ofrecen un bonito contraste con los témpanos azules y blancos. Atravesarás cuevas llenas de estalactitas translúcidas, cañerías largas y patinarás sobre superficies de grandes lagos congelados.

AQUILARIS

Aquilaris es un mundo azul de océanos infinitos.

Sólo unas pocas islas interrumpen la profundidad del azul, y en ellas están las únicas ciudades activas de este viejo mundo.

Cuando corras por los túneles submarinos entre una isla y otra, también descubrirás una ciudad hundida convertida en un polvoriento pueblo fantasma.

MALASTARE

Malastare es un mundo extraño conocido por sus geyseres que despiden un gas verdoso sobre la atmósfera.

El gas se transforma luego en pavorosos lagos brillantes.

Insectos gigantescos sobrevolarán fácilmente la perniciosa atmósfera nocturna, indiferentes a las naves que rugen a sus pies.

OOVO IV

Este lugar desolado es la cuarta luna del gigantesco planeta de gas Oovo. Durante centurias se utilizó como prisión y campo de trabajo.

Los prisioneros colocan explosivos a los minerales del centro de la luna, y las rocas gigantescas son lanzadas a la superficie a través de corrientes de gravedad-cero. Como nuestro mundo, este posee una extraña belleza natural, aunque en su mayor parte ha sido cubierta por cemento y acero.

ORD IBANNA

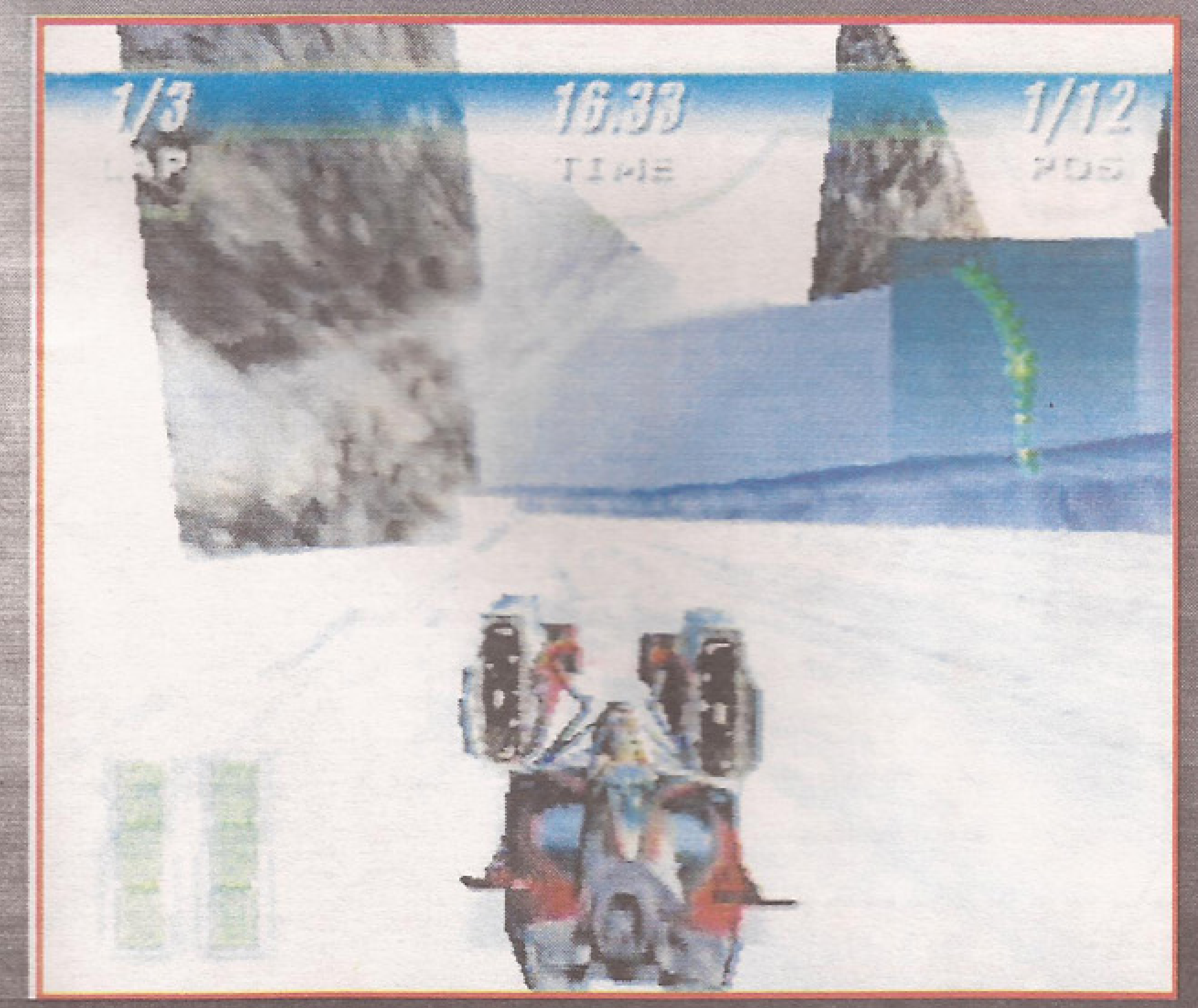
Ord Ibanna era un centro galáctico para la explotación de gas y minerales, pero desde que se le acabaron los recursos, los centros mineros han sido abandonados.

Ahora está habitado por la gente más vil y despreciable, y seres salvajes aúllan entre las ruinas herrumbrosas de edificios y caminos. Los puentes de suspensión gigantes se han venido abajo sin remedio, y sólo silba el viento donde alguna vez se levantó un poderoso puente.

BAROONDA

Baroonda es un exhuberante mundo tropical rico en vegetación y volcanes activos. Reliquias de una antigua civilización -esculturas y cabezas de gigantes labradas en las piedras, lucen gallardas en sus anchas playas de arenas blancas.

Los Majan han instalado un nuevo centro urbano entre los bosques, pero son anticuados en sus modos de usar puentes de bambú y caña para pasar de una torre a otra.



CARRERAS

A continuación damos algunas sugerencias, trucos y estrategias que necesitarás para tener un buen nivel competitivo en las 25 carreras.

Las pistas aparecen en un orden determinado en cada uno de los torneos sucesivos.

Primero accederás a una revisión rápida de las estadísticas vitales de la pista, incluidos el récord de vuelta y tiempo total de la carrera a superar.

Luego aparecerá una breve descripción de la pista y, finalmente, las mejores sugerencias y estrategias para correrla. Estas sugerencias han sido ordenadas del comienzo al final de la carrera para facilitar su uso.

Nota: Los tiempos de vuelta y de pista indicados

STAR WARS EPISODE I RACER

no son los mejores que puede alcanzar -reflejan el nivel probable de actualización que tenga cuando corra las carreras por primera vez.

CIRCUITO DE CARRERAS AMATEUR

Descripción de la Pista: Es la más fácil del juego, y una de las más cortas. Comienza en el estadio y luego gira para atravesar un camino empedrado largo y ventoso.

Penetrarás a un profundo cañón a través de un arco de piedra y deberás sortear una larga serie de giros para finalmente estamparte contra la pared, abriendo una estrecha grieta.

Finalmente, saldrás volando sobre el camino empedrado para volver a la línea de partida.

Claves y Sugerencias: Tomá la primera parte de la pista a toda velocidad con un simple toque de palanca.

En el cañón, podés continuar con la misma velocidad (si tu nave tiene una buena capacidad de giro), pero prestá atención al mapa superior y preparate para la horquilla de la izquierda.

Andá por el ángulo exterior y podrás seguir a toda velocidad.

Alineate con el agujero de la pared del cañón lo antes posible -con algo de práctica no te resultará tan complicado. Deslizate entre las piedras en diagonales rápidas -te preocuparás menos de las sacudidas, y no perderás velocidad por algún estancamiento propio del modo de manejar más directo.

Sólo las piedras grandes y medianas pueden afectar tu nave -podrás volar tranquilo sobre las pequeñas.

Luego de superar la última piedra, mové tu palanca hacia adelante, esperá la luz verde y luego presioná el botón A para impulsarte hacia la meta (no te olvides presionar la tecla A otra vez, luego de escuchar la señal de advertencia).



MON GAZZA SPEEDWAY (AUTOPISTA)

Descripción de la Pista: En la primera carrera del planeta mineral Mon Gaza aparece la única pista construida 100% como Autopista. Es la más breve del juego y muy fácil de recordar.

Todos los giros son a la izquierda excepto uno mínimo a la derecha. La pista de arena roja es muy ancha en toda su extensión, simplemente tendrás que pisar el acelerador y mantener el pedal durante todo el paseo.

Claves y Sugerencias: Usá un impulso de inicio para saltar las barreras.

Manejá tranquilo -no necesitás gastar dinero para afrontar esta carrera -de hecho, esta pista es tan fácil que querrás configurar Todo al Ganador en Premios.

Tené cuidado con las dos columnas grandes de la pista (son los únicos obstáculos inquietantes). Hay una al comienzo y otra luego del único giro a la derecha -mantenete a la derecha de las columnas para atravesar la pista a máxima velocidad.

En la última vuelta, prestá atención al tráfico si no querés ser embestido y terminar como una bola de fuego.

BEEDO'S WILD RIDE

(PASEO SALVAJE)

Descripción de la Pista: La primera carrera del planeta congelado Ando Prime es de las más divertidas del juego.

Se insinúan los obstáculos de carreras más difíciles, y podrás usar a gusto tus impulsores. Dado que podés tomar varios caminos en esta pista, es conveniente planear una estrategia antes del comienzo -tomate el tiempo de práctica suficiente para conocer esta pista en toda su extensión.

Al comienzo hay una recta larga, y luego de girar a la izquierda atravesarás un área de nieve de aspecto primitivo (el camino estará marcado por banderas amarillas).

Finalmente, penetrarás en la montaña a través de una retorcida serie de cuevas glaciales para emerger a una corta recta previa a la meta.

Claves y Sugerencias: Al final de la recta, cuando la pista comienza a torcer hacia la izquierda, tomá el terraplén izquierdo -atravesarás una pared de hielo translúcida para desembocar en un pequeño túnel fácil de navegar. Al salir del túnel, preparate para el puente -si lo abordás torcido podés caerte al cañón.

Cuando entres a la cueva del otro lado del puente, preparate para la horquilla izquierda -desactivando el acelerador y pasando cerca lo lograrás sin problemas.

En los lagos congelados notarás que te has quedado sin tracción cuando intentes eludir las agujetas de piedra que hay al final de cada lago -en estas superficies de hielo realmente necesitarás usar el botón Z para que tu nave patine.

Si practicás lo suficiente, podrás patinar por toda la pista sin dañar demasiado tu nave.

Ya preparado para ingresar a las cuevas, evitalas tomando el terraplén grande (no parece que hubiera algo hasta llegar arriba).

Deberás atravesar algunas formaciones de rocas pero las curvas son más fáciles que las de las cuevas.

Al aproximarse a la meta para iniciar la segunda vuelta, verás abierto uno de los pabellones rojos y amarillos que están a la izquierda de la estatua de piedra.

Tomate este acceso directo y aparecerá un largo túnel ideal para un impulso (sólo prestá atención a la pequeña curva que hay antes del final del túnel).

Si no querés tomar el túnel, dirigite a la estatua -saltá entre tus piernas usando giros izquierda/derecha para eludirla.

AQUILARIS CLASSIC

Descripción de la Pista: Aquilaris es un planeta acuático, y en esta carrera recorrerás túneles submarinos, una ciudad abandonada y el centro de una ciudad principal.

Tiene muchos pasos estrechos y es fácil salir rebotando de una pared a otra - una mano firme y un buen conocimiento de la pista te ayudarán.

Comenzarás en un estadio gigantesco, inmediatamente deberás atravesar tres enormes pilares antes de hundirte en el primer tunel de vidrio y acero.

A mitad del túnel acelerarás al ingresar a una cueva submarina para retomar luego el túnel.

Nuevamente estarás en la superficie de la isla.

Tomá el amplio camino de asfalto que está junto a la estación antes de abordar otro túnel y atravesar dos puertas oscilantes.



STAR WARS EPISODE I RACER





Recorrerás después, una parte de la ciudad vieja, herrumbrosa y cubierta de debris. Luego de atravesar otro túnel retornarás al estadio. Antes de la meta deberás sortear varios giros estrechos a la derecha.

Claves y Sugerencias: Esta pista no tiene accesos directos importantes -todo es cuestión de atravesar los túneles. Luego del inicio, movete a izquierda o derecha y permanecé en tu posición hasta sortear los pilares. Después preparate para ingresar al túnel.

En la cueva submarina tomá la primera rampa y mové la palanca hacia atrás al saltar. También podrás saltar aquí, por arriba de otros conductores.

Sólo mantené la palanca hacia atrás hasta el aterrizaje (minimizarás así los daños que puede recibir tu nave).

Al dejar el túnel, colocate a la derecha cuando atravieses la estación y luego movete a la izquierda para abordar el siguiente túnel.

La parte más complicada de la pista está en las puertas duales. Las dos series de puertas oscilan entre abiertas y cerradas.

Tratá de descubrir cuanto antes, cuál es la que está abierta, y una vez que atraviese la primera, prepárese para tomar la otra dirección y atravesar la segunda. Si choca aquí, reanudará la carrera del otro lado de las puertas.

Cuando retornes al estadio, soltá un poco el acelerador al atravesar las torres gemelas, luego girá a derecha e izquierda inmediatamente para sortear las curvas. Pisá el acelerador nuevamente apenas salgas a la recta pequeña.

En tu último giro a la derecha, permanecé a la derecha del obstáculo metálico, luego girá hacia la izquierda para ingresar al estadio (con espacio suficiente para un impulso, si lo deseas).



MALASTARE

Descripción de la Pista: La primera carrera de Malastare es nocturna, y aquí encontrarás gigantescos insectos alien y lagos de metano relumbrantes.

La mayor parte de la pista está formada por caminos de pavimento duro que atraviesan un paisaje oscuro de rocas ígneas.

La carrera comienza con varios giros resbaladizos atravesando precipicios rocosos hasta desembocar en un lago brillante de metano.

Luego de una pronunciada curva a la derecha, te acercarás a los cañones y penetrarás en algunas cuevas pequeñas.

Cuando emerjas nuevamente al camino deberás doblar a la derecha y luego simplemente dejarte caer y saltar sobre las cataratas provenientes de los lagos.

Finalmente, deberás tomar una estrecha horquilla a la derecha antes de retornar a la línea de largada.

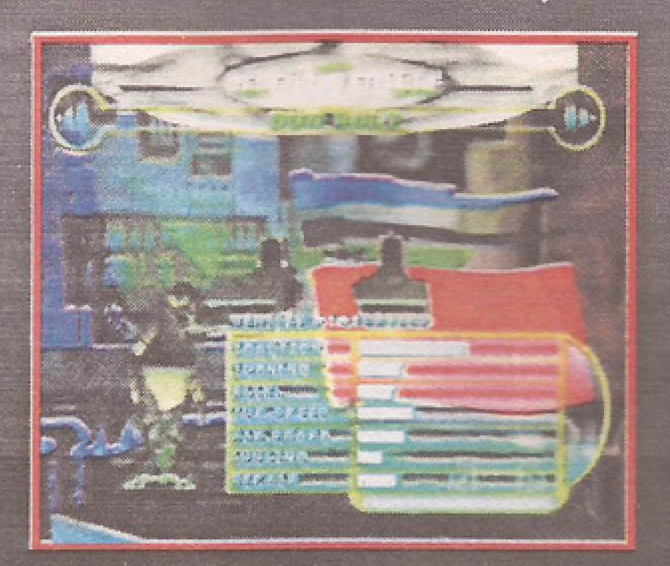
Claves y Sugerencias: La pista requiere una conducción tranquila que puede hacerse a toda velocidad.

Una vez recorrida la pista en su tercera parte, una enorme roca negra obstaculizará el oscuro camino. Andá por adentro para evitarla. El lago de metano no presenta problemas (es un buen lugar donde usar un impulso).

Prestá atención a las luces de halógeno que están del otro lado del lago y no intentes hacer giros pronunciados.

Luego del pronunciado giro a la derecha, accederás a una curva a la izquierda amplia. En lugar de tomarla, trepá la colina de la derecha.

Sólo asegurate de mover hacia atrás tu palanca para minimizar el daño cuando aterrices.





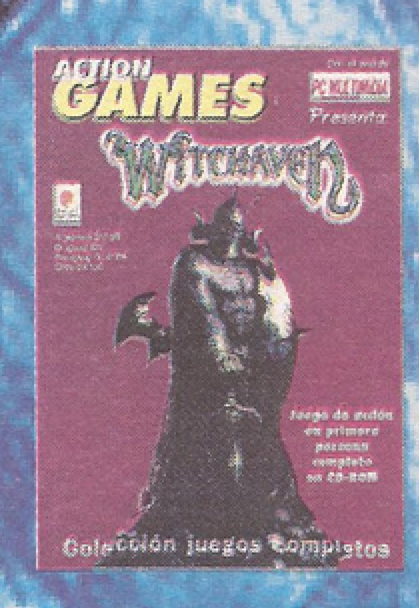
Cuando te deslices hacia las cuevas, tomá la ruta central y evitá la columna que está en el medio de la carretera. Apenas veas al insecto gigantesco preparate para saltarlo.

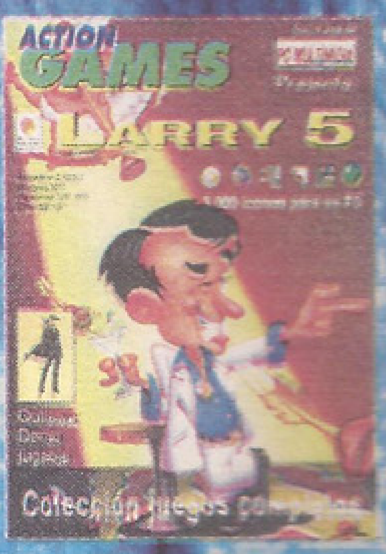
Deberías manejar en línea recta y a toda velocidad (no es necesario un impulso). Cuando saltes, mové la palanca hacia atrás para tomar más impulso y minimizar los daños de aterrizaje.

La prueba final de esta pista es la estrecha horquilla a la derecha. Podés abordarla de varias maneras (freno repentino, frenar y usar el deslizamiento Z, etc.) aunque el modo más rápido de atravesarla es mover la nave hacia el lado derecho de la pista, desactivar el acelerador y doblar abruptamente a la derecha. Chocará contra el lado opuesto de la curva, pero sin consecuencias graves.

Luego del choque, activá nuevamente tu acelerador. Si manejás con prudencia, el daño que reciba tu nave será mínimo.

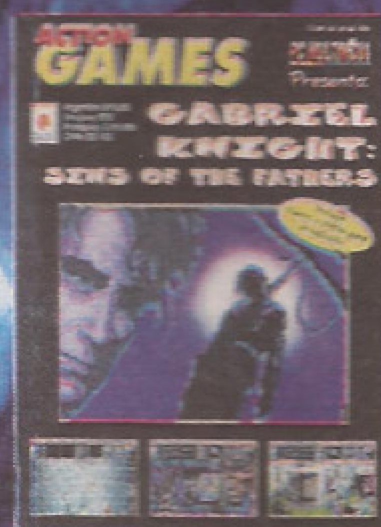
LIBROS CON JUEGOS COMPLETOS DE REGALO EN CD-ROM PARA PC POR SOLO $4,90.-...

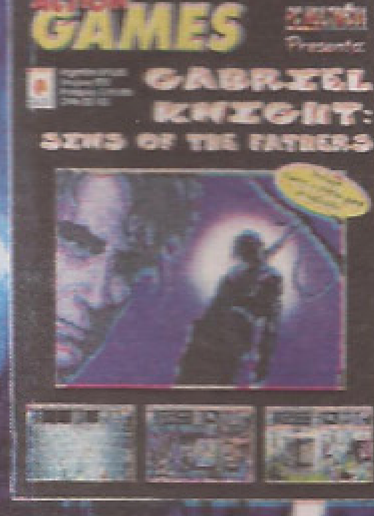


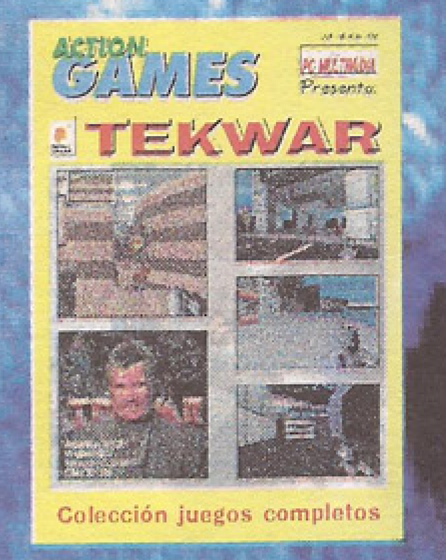






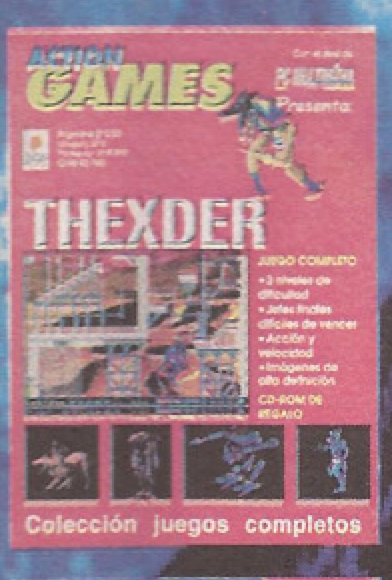


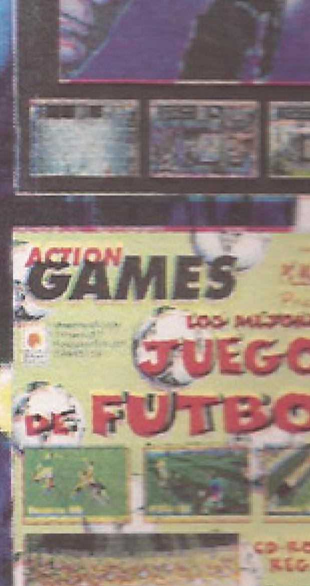




...ESTO, SOLO PUEDE SER OBRA DE ACTION GAMES...

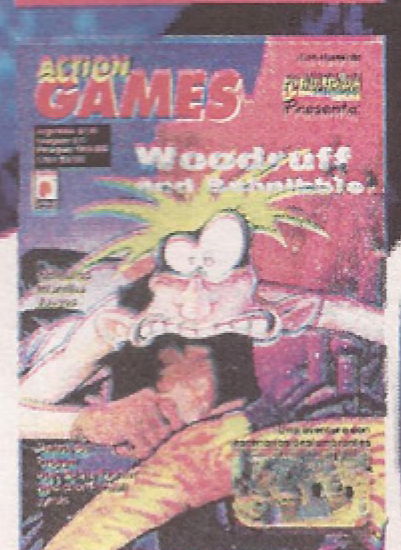


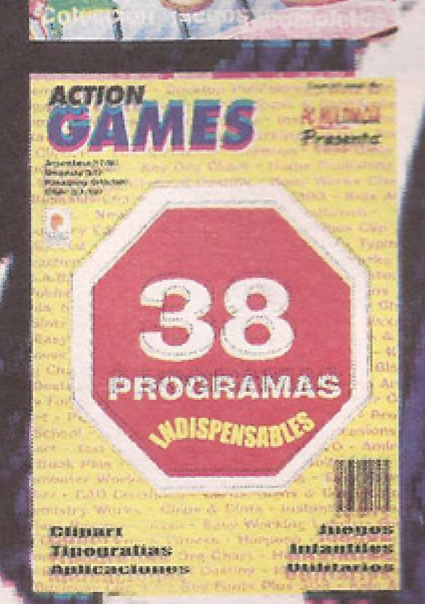














PEDILOS EN EDITORIAL QUARK - HERRERA 761 - CAPITAL - TE.: 4301-8804